3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

Tot.39 ◆莎木 II◆召唤之夜 2◆心跳回忆 2外传◆ GBA 铁拳

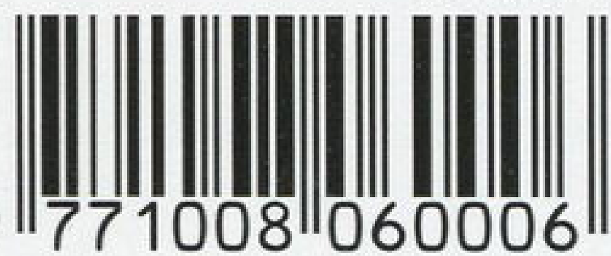
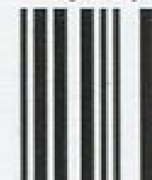
游戏机实用技术

14 2001年9月B
TV GAME 半月刊

《最终幻想X》最强攻略

《黄金太阳》灿烂攻略

ISSN 1008-0600

本期赠送《最终幻想 X》精美大型海报

Ubi Soft 育碧软件　中文PC版　9月底咆哮上市

CAPCOM

DINO CRISIS 2®

生化危机之父三上真司打造危机系列的新百万套传奇

猛男、靓女、酷哥三人组

热血激战侏罗纪孤岛

○更惊险的剧情

○更多种的恐龙

○更丰富的武器

○更真实的场景

○更刺激的玩法

恐龙危机2



"千面蕾吉娜"　-　《恐龙危机2》女主角形象创意大奖赛

规则更有趣奖品更诱人　报名已经正式开始、快来参加吧!

每个自信美丽的时尚MM均有机会获得巴黎浪漫之旅



"有礼赠送"预订大行动9月15日即将展开

本次活动由育碧授权零售店和联想1+1专卖店联合承办

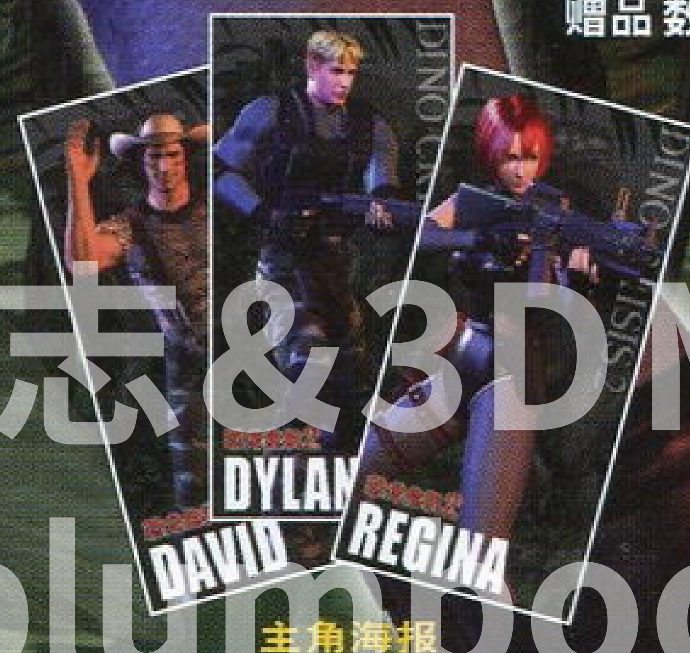
赠品数量有限、订完为止

9月15日起到全国各联想1+1专卖店预订《恐龙危机2》就可得到下列优惠：

订48元标准版就送　　　订198元豪华版就送

主角海报一张<仅20000份>　　主角海报全套三张<仅2000份>

以及9月号《电脑游戏攻略》　　以及9月号《电脑游戏攻略》



主角海报



《电脑游戏攻略》

更多内容请访问：

http://www.ubisoft.com.cn　　http://games.sina.com.cn/zhuanqu/dino2

目录 Tot.39 content

Tot.39 2001-09-16



索引

总顾问：李子奇
社长／总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
市场总监：宋宣明

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：郝飞
读者服务：高晓兰 宿美蓉
电脑设计：吴松 康云飞

责任编辑：郑翔
编辑：杨晶 张元凯 徐飞 李昌奇 张志强 王梓
助理编辑：何莹 赵欣

编委：刘洋 庄杰 韦波 蔡汝毅 翟雷 王恩雷 王超 刘志凌 徐翔 王树彬 王天傲

主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email:ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:620000400001l
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2001年9月16日
定价：人民币8.80元

游戏情报站

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

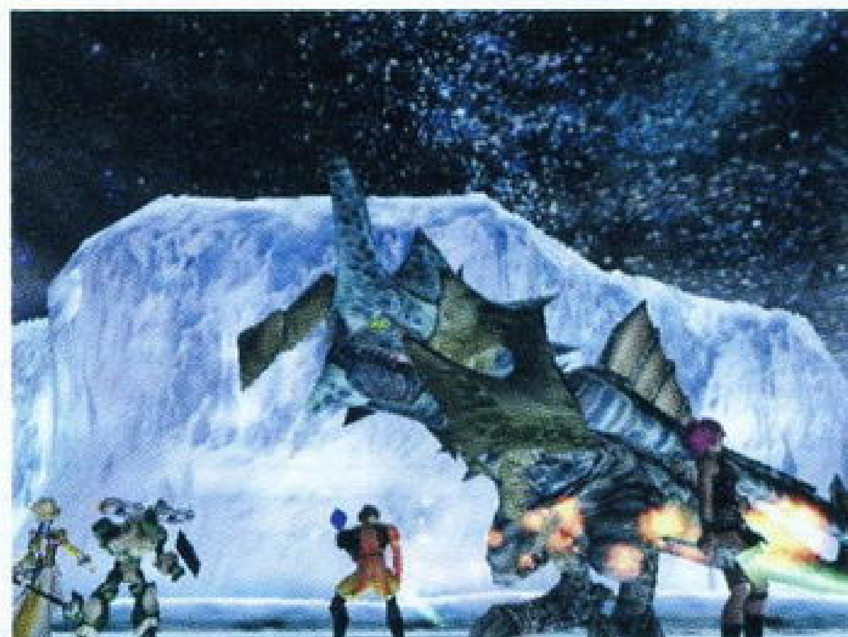
事件

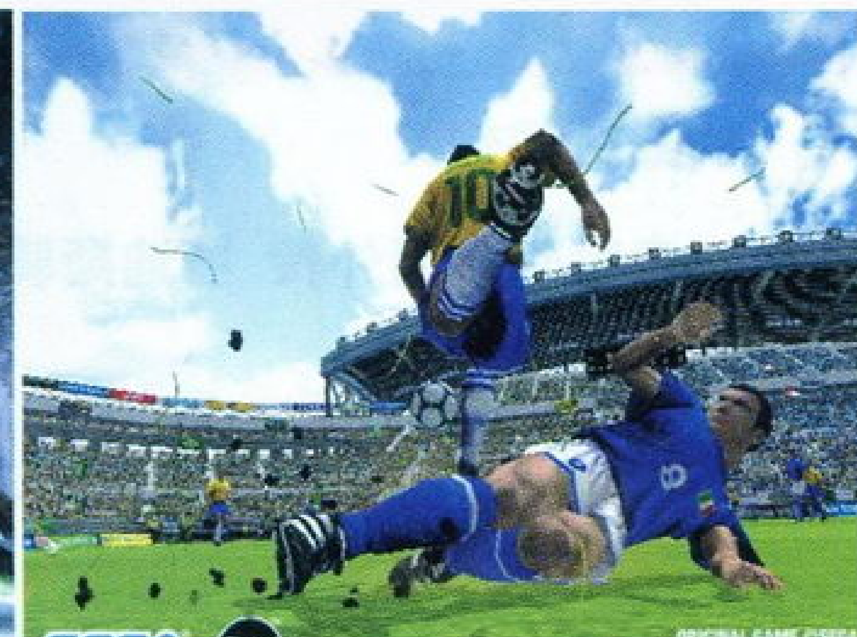
任天堂SPACE WORLD 2001召开在即，公布展出游戏清单

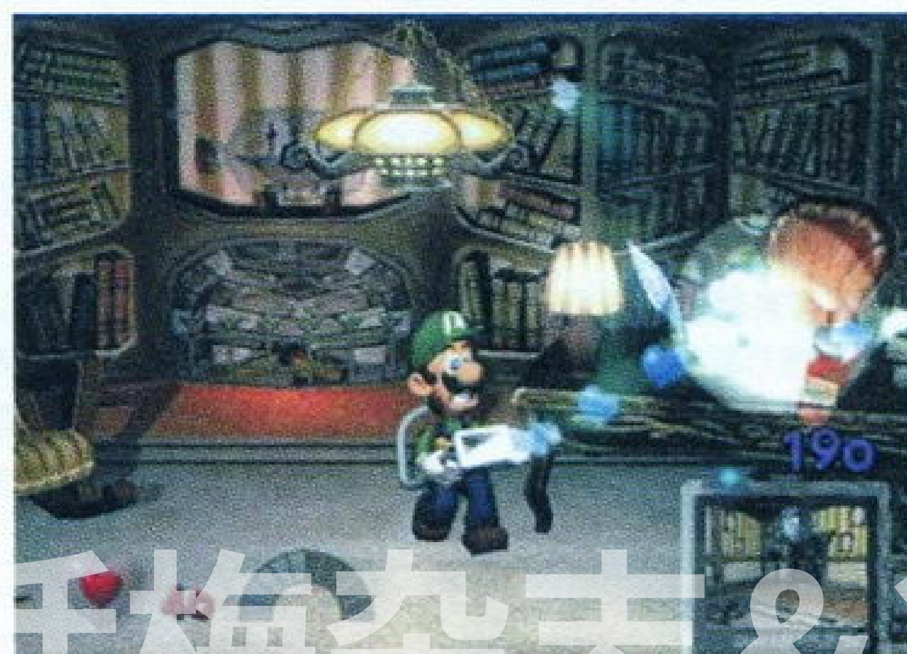
任天堂每年一度的个人秀“SPACE WORLD”将在8月24日～26日正式召开，由于这是任天堂的新主机NGC在发售前最后一次出现在大型的展会上，因此任天堂当然不会放过这个机会为NGC造势。日前任天堂官方网页上就公开了此次“SPACE WORLD 2001”上展出游戏名单。

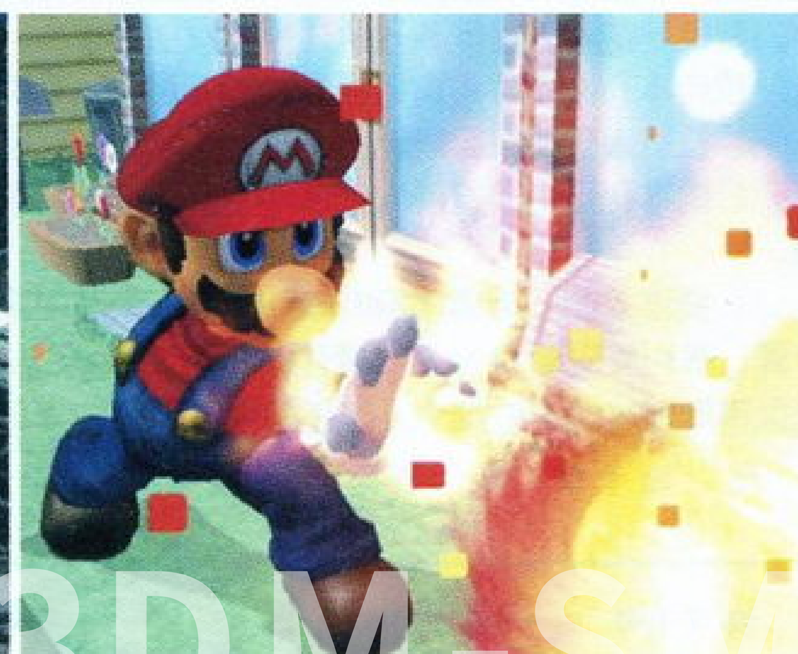
到目前为止，宣布参展的游戏已达到了80个，其中NGC占了15个，GBA占了55个，另外的10个是GBC游戏。当然，这并不是指在展会上就只会出现列出的这些游戏，游戏厂商“突然震撼公布”某大作也是很有可能的，特别是在NGC即将发售这种微妙的情况下。不过，CAPCOM已明确表示《生化危机ZERO》将不会出现在展会中，同时，CAPCOM的发言人也驳斥了有关“NGC版的《生化危机ZERO》取消开发”的传闻，并再次强调了《生化危机ZERO》是NGC的“独有游戏”。

NGC	
FIFA2002 通向世界杯之路	EA SQUARE
SSX TRICKY（暂名）	EA SQUARE
RUNE（暂名）	FROM SOFTWARE
炸弹人世纪	HUDSON
动物森林+	任天堂
动物番长	任天堂
永恒的黑暗	任天堂
路易的鬼屋冒险	任天堂
PIKMIN	任天堂
星际火狐大冒险：恐龙行星	任天堂
任天堂全明星大乱斗DX	任天堂
水上赛艇：蓝色风暴	任天堂
梦幻之星在线（暂名）	世嘉
SUPER MONKEY BALL	世嘉
VR射手3 Ver.2002（暂名）	世嘉
GBC	
HAMSTER PARADISE 4	ATLUS
GB大战争3	HUDSON
激走DANGUN RACER音速BUSTER DANGUN弹	IMAGINEER
HAMSTER CLUB：OSHIEMASHU	JORDAN
樱大战GB2：THUNDERBOLT作战	世嘉
BUSTIE α VERSION	SMILESOFT
BUSTIE β VERSION	SMILESOFT
ESTOPOLIS：LEGEND RETURNS	TAITO
机械师THOMAS	TAM
DOKI × DOKI SASETE	VICTOR INTERACTIVE
GBA	
奇奇怪界ADVANCE	ALTRON
超级机器人大战A	BANPRESTO
龙战士2 使命之子	CAPCOM
洛克人EXE2	CAPCOM
街头霸王ZERO 3 ↑	CAPCOM
逆转裁判	CAPCOM
GURU LOGI CHAMP	COMPILE
大麻雀	HORI
炸弹人 马克斯 2：炸弹人版	HUDSON
炸弹人 马克斯 2：马克斯版	HUDSON
机甲宝2 CROSS VERSION	HUDSON
机甲宝2 RING VERSION	HUDSON
HATENA SATENA	HUDSON
HELLO KITTY 精选集	IMAGINEER
MEDALOT NAVI（KABUTO）	IMAGINEER
MEDALOT NAVI（KUWAGATA）	IMAGINEER
BLENDER BROTHERS !	INFOGRAMES HUDSON
机械化军队	KEMCO
密集火力	PHALANX
EZ-TALK中级编	KEYNET
信长之野望GBA	KOEI
ESPN极限运动 滑板	KONAMI
FIELD OF NINE：DIGITAL EDITION 2001	KONAMI
幻想水浒传 卡片版	KONAMI
大盗伍佑卫门 新刃出动	KONAMI
宇宙巡航机世纪	KONAMI
友情之胜利入球 4V4岚	KONAMI
侏罗纪公园III	KONAMI
Z.O.E. 2173 遗嘱	KONAMI
LOVE HINA：祝福之钟响起	MARVELOUS ENTERTAINMENT
格斗之王GBA（暂名）	MARVELOUS ENTERTAINMENT
巫术：召唤者	MEDIA RING
ADVANCE拉力	MTO
BATTLELAND（暂名）	任天堂
迪迪金刚驾驶员	任天堂
DOMO君之不思议的电视	任天堂
火炎之纹章：暗之巫女	任天堂
GB WARSADVANCE	任天堂
HAPPY PANECHU!（暂名）	任天堂
传说之STAFFY（暂名）	任天堂
LUNA BLAZE（暂名）	任天堂
魔法假日	任天堂
西红柿大冒险	任天堂
哪里也对局 役满ADVANCE	任天堂
SABERWOLF	任天堂
超级马里奥ADVANCE 2	任天堂
CLUMNS CROWN	世嘉
索尼克ADVANCE	世嘉
大家的PUYO PUYO	世嘉
携带怪兽TELEFANG 2：POWER VERSION	SMILESOFT
携带怪兽TELEFANG 2：SPEED VERSION	SMILESOFT
怪物农场ADVANCE	TECMO
MUTSU	TOMY
ZOIDS SAGA	TOMY
激斗！CAR BATTLER GO	VICTOR INTERACTIVE


《梦幻之星在线》（暂名）


《VR射手3 Ver.2002》（暂名）


《路易的鬼屋冒险》


《任天堂全明星大乱斗DX》

笑看风云再起时

文：DARKBABY

"千里之堤可溃于蚁穴之微！"

正当索尼PS2主机伴随着《FF X》的旺销一路高歌猛进之时，隐约的危机却已渐露端倪！最初是ENIX北美总裁公开表露出了该社对任天堂NGC的青睐并暗示了超大作"《DQ》系列"未来登场的可能性；随后NAMCO在正式发表GBA版《铁拳》同时又慎重宣称将加大开发NGC软件的力度；近日原PS系核心厂商之一——FROM SOFTWARE破天荒地首度加盟任天堂阵营，首款软件为NGC专用的卡片RPG游戏《RUNE》。此举可谓是任天堂吸纳第三方战略的重大胜利，具有极其深远的意义。

提起FROM SOFTWARE恐怕很多人都会感到陌生。事实上该会社自1994年初涉业界以来一直以索尼PS系专属开发厂商自居，为PS开发了首个3D迷宫RPG系列《国王使命》并颇受好评。在上次主机大战中该厂商始终坚定地站在PS阵营中从未给SS、N64等主机开发过任何游戏，FROM SOFTWARE多年来一直不遗余力地对任天堂的软件审核体制进行尖锐批判。虽然在DC发售时在世嘉积极活动下敷衍地推出了一款原PS射击游戏《装甲核心》的复刻版，但次年PS2发表会上该厂商姿态积极参与展示了酝酿多时的精美演示画面。

就是这样一家颇受索尼器重并首批获得PS2开发器材的实力派中型软件开发商何以会由一贯反任天堂的立场发生重大转变呢？我们且先来分析下FROM SOFTWARE一贯对外宣称的所谓加盟游戏主机三原则：

(1)软件载体必须采用CD-ROM等大容量介质。

(2)主机性能优越并便利于软件开发。

(3)硬件厂商具有主导未来市场的远见和能力，同时能提供软件厂商良好的服务。

前两点来看由于NGC采用了特制8cmDVD使任天堂实现了与业界主流的接轨，同时NGC的主机性能和开发环境也得到了厂商的广泛认同！像FROM SOFTWARE这样一家以前从未有过合作的软件厂商能在极短时间熟悉系统并公布完成度很高的游戏画面确实很能够说明问题。从最后一点来看足以证明任天堂的号召力和亲和力已大为提升，今年5月的美国E3会展令所有与会厂商都深刻感受到任天堂在TV游戏业界无可匹敌的力量，FROM SOFTWARE因此由去年末《FAMI通》50家厂商调查时的明确表态不加入NGC而转为主动参与。近期的现状足以显示任天堂拉拢吸引第三方的手段比以前更加灵活主动，索尼PS系6大核心厂商之一的FROM SOFTWARE选择在任天堂SPACE WORLD开幕前夕的敏感时刻宣布加盟NGC也说明了相当数量的第三方软件厂商对PS2未来的主导能力表示了疑虑和不信任……

跨平台发展是未来的必然趋势，由于开发费用高涨和局势的复杂化使得大多数软件商作出了明智的抉择。近年来KONAMI、CAPCOM等一些全机种制霸的厂商都风生水起逆势上扬，特别是KONAMI已经稳居日本本土最大的第三方软件开发商宝座，利润每年呈两位数递增！反观SQUARE、NAMCO等由于顽固坚持单一平台造成了经营业绩连年滑坡，NAMCO去年甚至出现了上市10年以来首次巨额亏损。PS2的市场运营策略和开发环境也令广大厂商深感不满，依靠DVD播放功能吸引的大量Light User对FROM SOFTWARE那样一批制作针对Core User游戏的厂商并无多大助益，恶劣的开发环境也导致了制作费用不堪重荷。在此情况下任天堂的两大王牌——NGC、GBA以其高效，廉价等优点对第三方产生了极大的吸引力！



这就是FROM SOFTWARE的《RUNE》

从更深处发掘我们也可把FROM SOFTWARE加盟NGC视作是广大中小厂商对索尼一力推导大作主义的反弹！由于自身软件开发能力不足使得索尼极度依赖SQUARE等大型厂商的支持，为了迅速占领市场而积极鼓吹大作主义，PS2发售以来《鬼武者》、《决战》、《GT3》、《FF X》等名厂大作，挤占了绝大多数的市场份额，中小厂商的产品根本无法脱颖而出，FROM SOFTWARE在PS2上推出的3款游戏销量都不及预期的一半。SCE在提携中小厂商的措施方面缺乏必要的经验和诚意，反观任天堂、微软等都积极扶持一批有实力的中小厂商以求打开新局面。CHUNSOFT、CAMELOT、QUEST、ALEX（著名RPG游戏《四狂神传说》的开发厂商）等都在资金，技术应援下取得了长足的发展，远藤雅伸等人的抱负也正在得到实现。微软XBOX的主打游戏《HALO》也出自中小软件商，近百款出自无名小厂之手的游戏正在加紧开发中。

硝烟将起，任何一家软件厂商都不愿在未来扮演失败者的角色，为了避免失败只有积极去参与！FROM SOFTWARE加盟NGC并不能视之为偶然事件，这是日本游戏业界人心思变的综合体现，我们欣喜地看到任天堂已不再寂寞独舞，未来一定将会充满了戏剧性。

透过夏末那些微微的凉意，我似乎感受到了金秋的丰硕。能恭逢此风云际会之盛事，吾辈幸甚！！

任天堂NGC网络计划细节公开

任天堂计划在明年早些时候公布NGC的网络设备。在报告中称，将会有两种网络设备供使用，一种是窄带的56K MODEM，另一种就是宽带的高速适配器。安装方法亦十分简单，用户只需将其附件插入设于NGC底部的预设位置即可，并无损NGC主机的外观。

任天堂也将自己开发网络游戏来支持NGC的网络系统。任天堂董事兼宣传部长今西弘史说："在确定网络游戏将会有利润的情况下任天堂将开发自己的网络产品。"通过这番话，我们几乎可以肯定任天堂现在正在开发自己的网络游戏来配合其网络设备的发售，尽管此款游戏还没有任何的消息透露出来。而在此之前，任天堂方面一直以"不清楚网络游戏的事业性"为理由，对NGC的网络对应持消极态度；这次正式公布于明年中推出NGC专用网络设备附件，看来公司对于在家用机上玩网络游戏的立场已经有明显转变。

XBOX要延期吗：主板设计／制造出现故障？

日前微软的合作伙伴Thomas Weisel Partners投资公司提交了一份报告，在这份报告中提到他们证实了XBOX制造过程出现问题的传言。其配备的Intel主板遇到了一个问题，分析家Eric Ross和David Readerman在报告中指出：这可能将使XBOX的发售时间延期几周，而不是原定的11月8日。

本周二微软作出了反应，一位发言人拒绝谈论某些具体的制造问题，并称XBOX主机板没有任何问题，XBOX将按时上市。

微软发言人James Bernard说："Intel的主板设计没有任何问题，我们将按原计划在11月8日发售。"主板是游戏机或计算机的内部底盘，它负责将各种部件融合为一体，是一个非常关键的主体部件。

但Eric Ross这样告诉CNET News.com："我想他们不会推迟XBOX的首发日期，但是他们确实是比原计划慢。在PC硬件产业，落后于计划的事情很常见，这都可能导致延期，而XBOX实质上也是一个从PC进化的游戏主机。"

原计划XBOX只比竞争对手任天堂的NGC晚上市三天，因此XBOX是否延期对于微软非常重要。

Ross说："我想按时对于他们很关键，他们当然希望可以这样。他们还有时间来弥补，我认为最差的结果是他们虽然按时，但出货量很少。"

去年PS2推出时就曾因为元件短缺出现严重的缺货现象。微软游戏出版部的副总裁Ed Fries发誓公司将避免出现SONY发售PS2的缺货的尴尬局面："我们不想让玩家失望。"

（截稿前传来的最新消息：XBOX不仅不会延期，并且还很有可能会提前推出以硬撼原本比它提前推出的任天堂NGC！最新消息指出，为了在气势上不被任天堂的NGC从开头就打压下去，微软计划决定大胆地将发售日提前至11月1日！这样一来这个发售日就早过了美版NGC的11月5日。此则消息尚未得到微软的证实，不过从这则消息，我们已经可以想象得出美版XBOX与NGC推出时的"惨烈"景象了。现在，倒不像是"XBOX要延期吗？"而是"XBOX敢延期吗？"）

硬件

NGC 新款手柄登场



近日硬件厂商 Pelican 公开了新型的 NGC 手柄"G3"。G3 的外型与 NGC 原装手柄极为相似，不过在把手部分 G3 就加长了一些，按键也更加平滑容易触压。目前 Pelican 并未公布 G3 的价格以及推出日。

NGC 包装盒公开



虽然离NGC正式发售还有一个多月的时间，不过NGC的包装盒就已经先行公开了。可以看到包装盒是以白色与NGC机身的颜色为主色调，而且包装盒的上方也像NGC那样设计了一个可以提的把手，想必这个包装盒的体积比PS2 的包装盒还要小。

"HELLO KITTY" 版 GBA 即将推出



"HELLO KITTY"这一形象深得女孩子的欢迎，日前 IMAGINEER 就宣布将会推出一款"HELLO KITTY"版 GBA，希望此举能够进一步开拓女性玩家市场。"HELLO KITTY"版 GBA 将会以粉红色为主，显示器上方会有彩色的"HELLO KITTY"标志，下方则有"HELLO KITTY"以及"DEAR DANIEL"的小图。其余设计基本上与普通版 GBA 没有太大的分别。





除了主机外，与其同时推出的还有GBA游戏《HELLO KITTY精选集》。"HELLO KITTY"版GBA 预定于10月19日推出，含《HELLO KITTY精选集》的套装版本为15500日元，《HELLO KITTY精选集》独立售价为5200日元。

软件

PS2 版《格兰蒂亚 II》内容公开

本刊曾报道过的，DC 上的RPG 最强作《格兰蒂亚 II》将移植给PS2。现在有关PS2版的详细情报也有了公布：PS2版将以DC版为蓝本，无论是在故事剧情、角色构成、配音、地图、游戏系统方面都将与DC版一模一样。而与DC版的最大不同就在于角色的服饰以及游戏的画面方面，PS2版的角色将会穿上全新服饰，而且游戏的画面也将根据PS2 的机能进行强化。游戏的发售日方面，美版的《格兰蒂亚 II》由UBI SOFT负责发行，预计今年圣诞期间推出。日版则可能要到明年初。

NGC 版的《PSO》公布新角色



近日，SonicTeam公布了NGC版的《PSO》的两位新角色，一位是男性角色FOmar，一位是女性角色HUcaseal。根据任天堂新公布的NGC网络计划，任天堂将在明年年中发售两款NGC的专用MODEM，看来NGC版的《PSO》很有可能将会成为NGC上的首款网络游戏。游戏预定明年3月推出。

《毁灭战士III》将在 XBOX 上出现！？

著名游戏开发商id Software（以开发大量画面素质超高的主视点射击游戏而闻名）的CEO约翰·卡马克（John Carmack）声称XBOX将是运行《毁灭战士III》(《Doom III》) 最好的主机。《毁灭战士III》将出现在XBOX上的传闻已经流传了很久，日前在QuakeCon2001大会上约翰·卡马克谈到了这个问题。他表示XBOX的机能很强，在XBOX上运行《毁灭战士III》不会造成图像质量的下降。他更进一步指出如果想要推出PS2版的《毁灭战士III》，不在图像质量上缩水就几乎是不可能的。同时约翰·卡马克证实了目前没有任何在PS2上推出《毁灭战士III》的计划，如果今后决定推出，也极可能是由一个第三方的公司来完成移植工作。

《毁灭战士III》所使用的引擎远比现在的《雷神之锤III》要复杂，使得其要求的运行平台配置相当高，就连目前最强劲的显卡GeForce3都无法达到30fps，的确很难想象游戏的成品将会达到什么样的素质。但有一点可以肯定，那就是这款游戏又将成为在游戏图形乃至计算机图形上一款里程碑式的作品。

XBOX 版《虚幻 锦标赛》画面公布

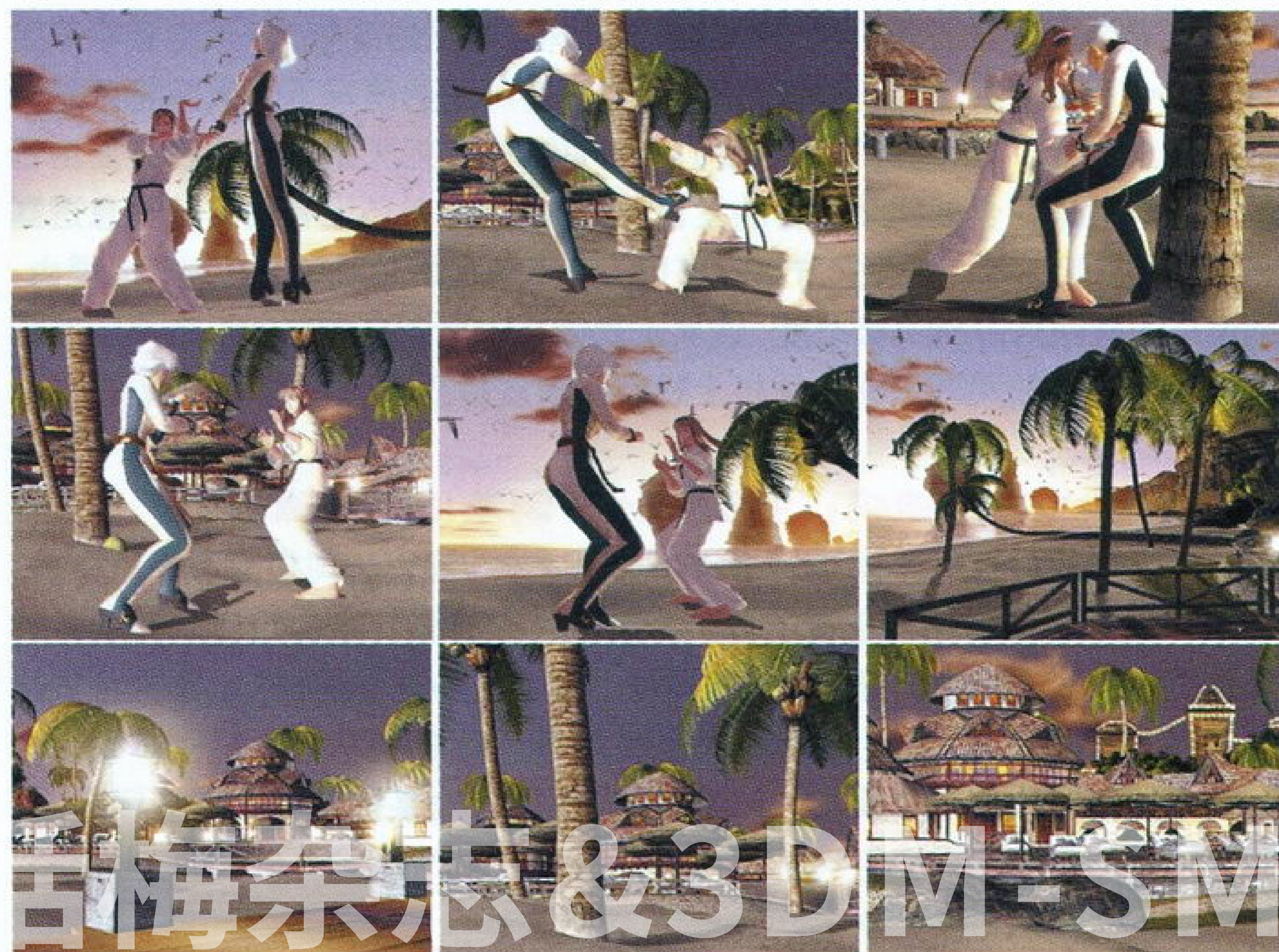
《虚幻 锦标赛》是PC上著名的主视点射击游戏，和著名的"《雷神之锤》系列"一样都拥有超高素质的画面。这次在XBOX上制作，将发挥XBOX超高的机能来达到全效下60fps的速度。微粒子效果、环境、武器、人物的实时阴影效果、真实的烟雾效果、大数量多边形的建模和高素质纹理的采用将使《虚幻 锦标赛》的画面素质达到一个新的高度。

另外此次在XBOX上制作将突出其联网对战的特点，它已成为XBOX初期网络计划中的一个重要组成部分。依靠微软的宽频伺服系统，游戏允许在一场战斗中最多有32个玩家同时作战，在未联网状态下最大允许4个玩家分屏对战。并且游戏对XBOX的手柄进行了最大程度的优化，使玩家能够很轻松地使用手柄来玩这款应该用鼠标玩的游戏。



《死或生 3》公布新画面

TECMO在XBOX上的首款作品《死或生3》将会与XBOX同时推出，因此游戏的开发进度就成了玩家们关心的话题。日前TECMO又公开了一些《死或生3》最新游戏画面。这一次公开的游戏画面场景是海滩，大家可以看到



角色们踩着松软的沙滩在棕榈树下周旋，无论是角色的动作、服装的质感还是场景的刻画都十分出色。

XBOX 展开网上预订业务

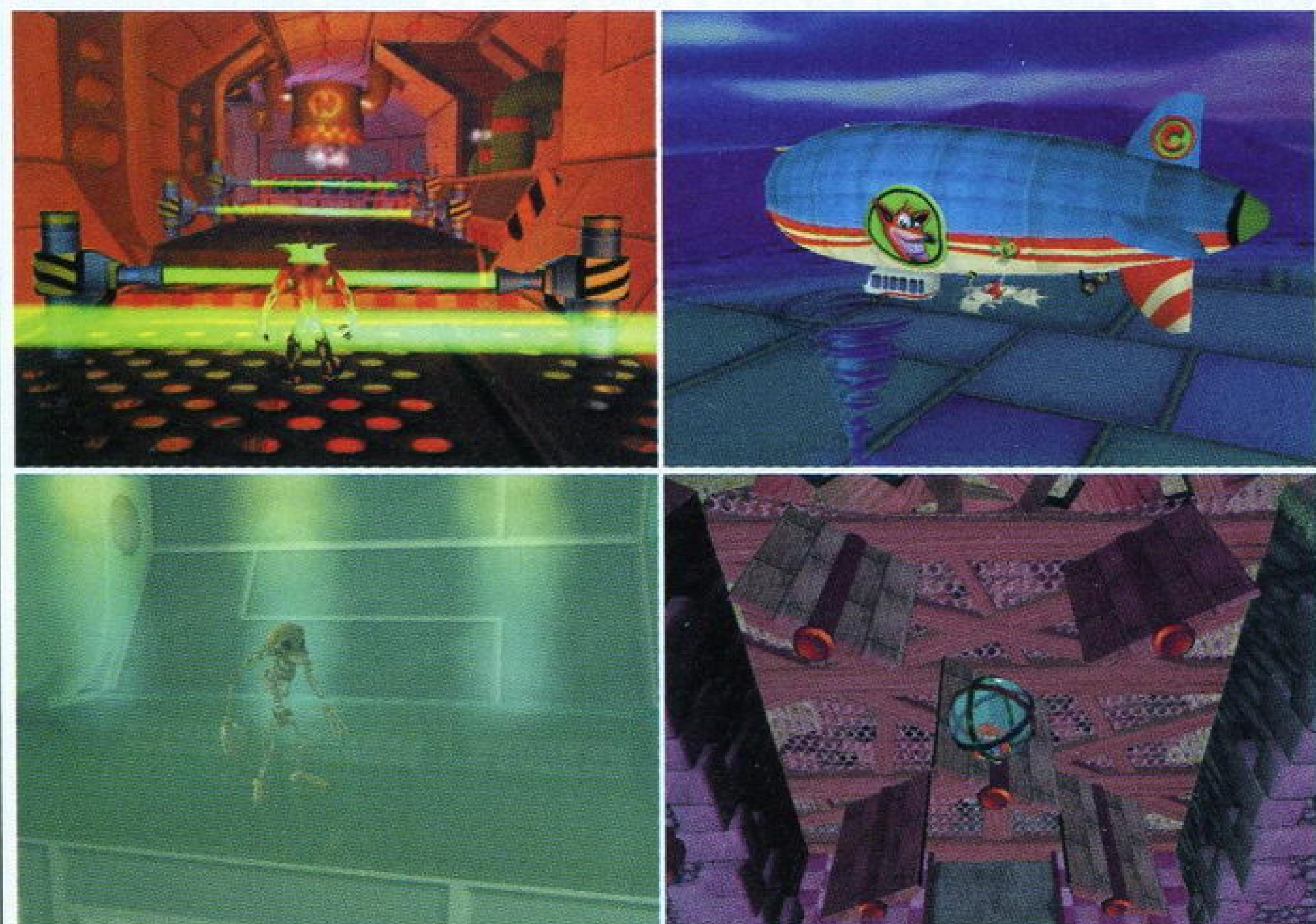
日前有网站将对微软XBOX采用套装的形式以多种版本发售，网上预订的玩家能以网上所设的优惠价格购买主机和特定的游戏以及相关的周边，共分为青铜、白银、黄金、白金及终极版五种，其具体内容如下：

套装	价格	内容
XBOX 青铜版	599.91 美元	XBOX 主机、双手柄、DVD 遥控器、记忆卡。3款游戏：《HALO》、《死或生3》、《阿比逃亡记2》。一年保修。
XBOX 白银版	699.89 美元	XBOX 主机、双手柄、DVD 遥控器、记忆卡。5款游戏：《HALO》、《死或生3》、《阿比逃亡记2》、《NFL2002》、《东尼·霍克滑板2X》。一年保修。
XBOX 黄金版	799.87 美元	XBOX 主机、双手柄、DVD 遥控器、记忆卡。7款游戏：《HALO》、《死或生3》、《阿比逃亡记2》、《NFL2002》、《东尼·霍克滑板2X》、《星球大战 星际斗士》、《Project Gotham Racing》。一年保修。
XBOX 白金版	999.83 美元	XBOX 主机、双手柄、DVD 遥控器、记忆卡、对战线、方向盘。11款游戏：《HALO》、《死或生3》、《阿比逃亡记2》、《NFL2002》、《东尼·霍克滑板2X》、《星球大战 星际斗士》、《Project Gotham Racing》、《阿森一族大赛车》、《Azurik》、《Fuzion Frenzt》、《新的传奇》。一年保修。
XBOX 终极版	1199.78 美元	XBOX 主机、双手柄、DVD 遥控器、记忆卡、对战线、方向盘。14款游戏：《HALO》、《死或生3》、《阿比逃亡记2》、《NFL2002》、《东尼·霍克滑板2X》、《星球大战 星际斗士》、《Project Gotham Racing》、《阿森一族大赛车》、《Azurik》、《Fuzion Frenzt》、《新的传奇》、《NHL Hitz》、《纳斯卡Thunder2002》、《Mad Das》。一年保修。

《古惑狼》游戏消息两则

《古惑狼》PS2 版公布新画面

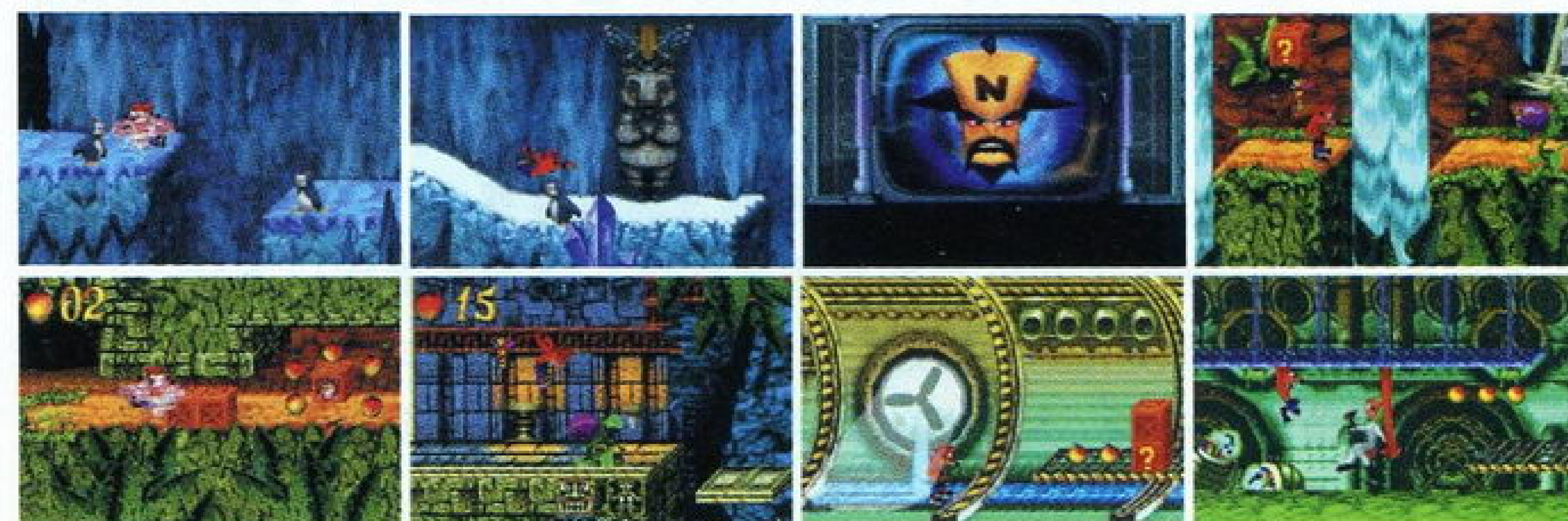
环球公司旗下的Traveler'S Tales 在接手了PS2版《古惑狼》的开发工作之后，一直都在为与Naughty Dog（原“《古惑狼》系列”的开发公司）的



《杰克与达思特 旧世界的遗产》同时期推出而努力。日前他们又公布了PS2版《古惑狼》的最新游戏画面。从公开的游戏画面中我们可以看到游戏将会增加不少新的要素。游戏预定今年秋季推出。

《古惑狼》GBA 版公布新画面

除了PS2版的《古惑狼》之外，GBA版的《古惑狼》的开发工作也在如火如荼地展开中。由于GBA机能的限制，GBA版的《古惑狼》不可能实现PS版那样的画面，因此游戏都将以横卷轴的方式展开，就像PS版《古惑狼》中的某些横卷轴版面那样。游戏预定将在明年第一季度首先推出美版。



《荒野兵器进化版3》公布新画面与角色插画

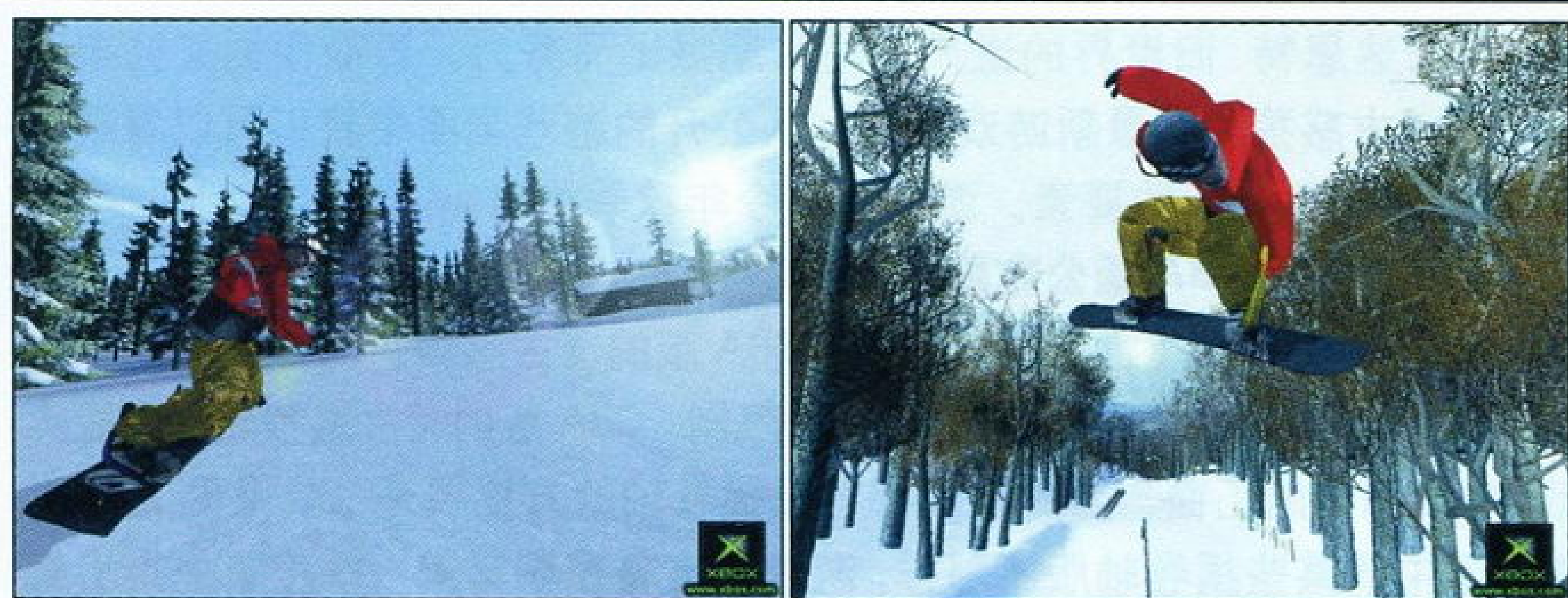
PS上著名的RPG“《荒野兵器》（《WILDARMS》）系列”的最新一作，PS2版的《荒野兵器进化版3》已经公布了一段时间了，日前SCEI公布了最新的游戏画面以及四名已公布角色的新插画。游戏预定今年冬天发售，DVD-ROM。



XBOX 问题游戏公布新画面

曾经因为“假游戏画面事件”而闹得沸沸扬扬的XBOX滑雪游戏《Amped: Freestyle Snowboarding》日前再度公开了游戏的开发画面，有了前一次的教训，游戏的制作公司至少不会再犯相同的错误了。根据目前公布的游戏画面来看，如果实机运行时真能达到这样的画面效果，那它的确可以被称之为“最漂亮的滑雪板游戏”，无论是选手动作还是背景都十分





出色，不过可能由于仍是开发中画面的原因，选手滑过的雪地上居然没有雪痕。

短消息

■ENIX近日宣布将把FC时代的名作《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》移植到PS上。这也是这款作品首次宣布移植。游戏的发售日未定。

■近日ACTIVISION宣布主视点射击游戏的不朽之作《毁灭战士》将会推出完全移植的GBA版，对应四人连线对战，发售日则定为今年10月，美版先行。

■大受好评的《黄金太阳》已宣布了续作的开发消息，续作名为《黄金太阳 遗失的时代》（暂名），主角将换成加鲁西亚、嘉斯敏、西柏。预定明年春推出。

■开发时间超过4年的PS2历史SLG游戏《郑问之三国志》日前终于公布了游戏的发售日：11月1日。游戏原本是为DC开发的，开发商为GAME ARTS，发行商为CAPCOM，不过CAPCOM已经终止了其合作。

■SQUARE近日宣布了两款PS2游戏的开发计划，一款是将在年底推出的《全明星职业摔交2》，另一款是PS赛车游戏《最速传说》的续作《最速传说2》（暂名）。

■任天堂已宣布NGC的游戏将会实行美、日版分区制度，即美、日版游戏不能通用。情况与可美日版互换的GBA完全不同。

近期重要游戏发售日

PS			
8月30日	《心跳回忆2外传 回忆之钟再度响起》	AVG	KONAMI
9月6日	《EVE THE FATAL ATTRACTION》	AVG	GAME GAINAX
PS2			
8月30日	《雷神之锤III》	FPS	ID SOFTWARE
8月30日	《玉茧物语2》	RPG	元气
8月30日	《狂热节拍II DX第五度混合 新曲精选》	MUG	KONAMI
8月30日	《啪啦啪啦啪2》	MUG	SCEI
8月30日	《HUNTER X HUNTER 龙派的祭坛》	ACT	KONAMI
9月6日	《实况世界足球2001》	SPG	KONAMI
9月6日	《吉翁前线 机动战士高达0079》	SLG	BANDAI
9月6日	《DNA》	ACT	BANDAI
9月6日	《权力与魔法》	RPG	3DO
9月13日	《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》	FTG	CAPCOM
9月13日	《皇牌空战4 破碎的天空》	STG	NAMCO
DC			
8月30日	《超级机器人大战α for DC》	SLG	BANPRESTO
9月6日	《莎木II》	FREE	世嘉
9月6日	《零式枪手2》	STG	彩京
9月13日	《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》	FTG	CAPCOM
9月13日	《AIR》	AVG	NEC INTERCHANNEL
GBA			
8月21日	《瓦里奥大冒险 YUKI的宝物》	ACT	任天堂
9月7日	《奇奇怪界ADVANCE》	ACT	ALTRON
发售日变更			
10月未定	《密集火力》	STG	KECMO

8月下旬有一个日本的公众假期，因此事实上整个8月只有三个游戏发售日，并且从7月中旬到8月底也鲜有大作推出，看来大作游戏想要成绩好，选准游戏的发售日也是至关重要的。不过SQUARE处心积虑多时定下的这个"7.19"的发售日现在看来算不上"完全成功"——在《大众高尔夫3》以及《黄金太阳》先后发售之后，竟被这两股新生力量再加上RPG版的《From Tv Animation ONEPIECE 海盗团出发！》给拉下马来，在销售排行榜上竟落到了第四！实在令人感到诧异：SCEI竟然会用自己的游戏砸协力厂商的招牌？

《鬼泣》的宣传攻势占据了近期日本的电视、电影、街头广告栏以及各类游戏杂志，至少在8月23日～9月5日这段时间内将会是"DEVIL"的天下。希望这款三上真司倾力制作的游戏能够有好的成绩。不过不少业内人士仍认为游戏在美国将会获得更大的成功，理由很简单：老美们对《鬼泣》更疯狂！《鬼泣》的美版将在10月推出。

日本街头《鬼泣》的巨幅海报



乙叶为《鬼泣》拍摄的平面广告

PS最近的确是没什么值得游戏杂志大书特书的地方，不过9月下旬美版《虹吸战士3》（又名《扫黑战士3》）也许将会给沉默了许久的PS市场带来些活力，"《虹吸战士》系列"在欧美有着极好的口碑，希望"3"不会让憋了很久的PS玩家们失望。

PS2的9月份单单只是上半月的游戏发售表就已令人惊呼不已了：《吉翁前线 机动战士高达0079》、《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》、《皇牌空战4 破碎的天空》，哪一个不是拿出来就能够独挡一面的游戏？上面提到的这三款游戏在日本都已经开始了预约活动，看来真的是不会再延期了！《吉翁前线 机动战士高达0079》是高达史上的第一部即时战略作品，制作者牛村宪彦曾主持过多款高达游戏的开发工作，相信这款"0079"不会让高达FANS们失望的。《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》的街机在推出后反应热烈，同时推出的PS2与DC版可进行异平台对战也让游戏增色不少，在这个没有《KOF》的夏秋之交，《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》不但能够满足CAPCOM系玩家的需要，SNK系玩家也能够在这款游戏中充分体会到乐趣！《皇牌空战4 破碎的天空》则可被视为一款"在同一领域没有敌手的游戏"，的确也有不少玩家只玩"《皇牌空战》系列"而不碰其他的模拟飞行游戏。在湛蓝色的天空中任意翱翔的感觉很快就能再度体验到了！



《吉翁前线 机动战士高达0079》《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》《皇牌空战4 破碎的天空》

9月对于DC玩家来说意义也非同一般。因为有传奇大作——《莎木II》！！与之相比，8月30日推出的《超级机器人大战α for DC》都显得有些黯然失色。不知道它会不会重新调整发售日呢？如果说《莎木 一章 横须贺》是实验铃木裕构想的一款游戏，那么高完成度的《莎木II》则将是实现铃木裕构想的游戏！在系统方面的改进可以用"令人震惊"来形容！而酷小子芭月凉此次冒险的舞台——香港和桂林也注定将受到国内玩家更多的关注！！



《零式枪手2》

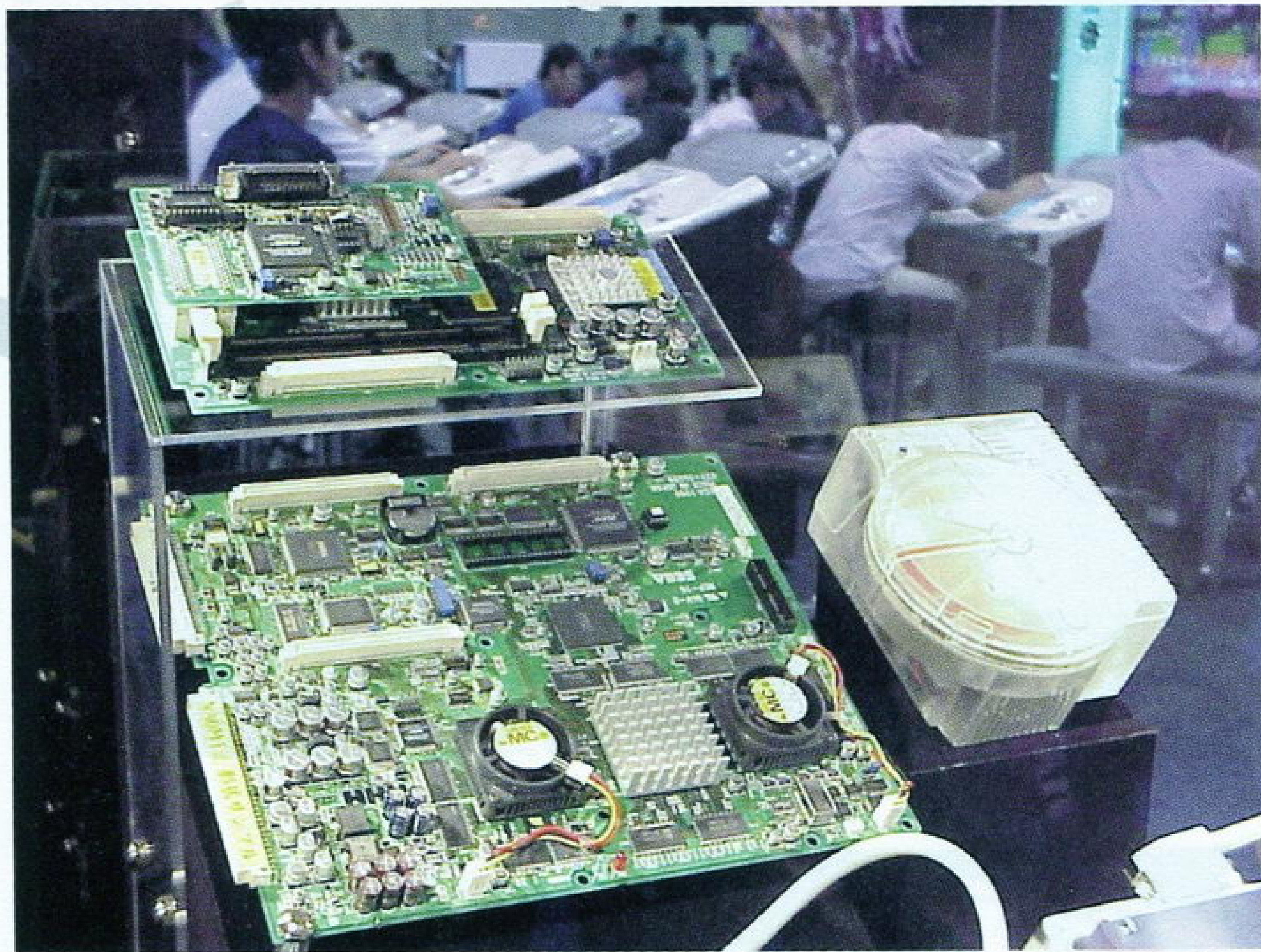
9月的GBA则比较沉寂，当然，GBA的沉寂，则是为了……

9月14日NGC的发售！！



文：装机工

特稿 NAOMI 2 究极研究



3D格斗大作《VR战士 4》终于正式发布了，不知大家是不是有幸能够玩到啊！可以说凡是实际玩过或在网上看过《VR战士4》DEMO的人肯定对其画面是过目难忘！俗话说"好马配好鞍"，这里面除了SEGA AM2研开发人员的辛勤工作外，SEGA目前的最强街机基板Naomi 2的强大性能更是为开发人员提供了一个强劲的硬件平台。Naomi 2到底有多强大？PS2能很好地移植它上面的游戏吗？它和我们常见的家用机有哪些区别？它和Naomi相比有哪些提高？这么多令人感兴趣的问题大家都可以在后面找到答案！

其实Naomi 2基版并没有大家想象中的那样高级，它只不过是一块SEGA的"廉价普及型"基版而已。

概要

在过去的两年中SEGA一直在街机市场上保持领先，因为开发商能够找到一个比昂贵的MODEL 3基板便宜得多的硬件平台来开发街机游戏。虽然在开发初期SEGA内部曾经有过争论——在这样的一台"廉价"的基板上做出来的东西是不是和MODEL 3相比图像效果上会有极大的缩水？——事实证明结果完全没有什么令人担心的地方。这块"廉价"的基板就是SEGA Naomi基板！随着时间的流逝，这块几乎就是DC翻版的基板潜力差不多已被挖尽，对现在越来越多的使用大量多边形的游戏已是力不从心。因此在2000年的9月21号到23号，在东京由日本娱乐机台制造商协会JAMMA (Japan Amusement Machinery Manufacturers Association) 举办的第38届娱乐机器展（38th Amusement Machine Show ）上SEGA发表Naomi基板的替换者——Naomi 2！在Naomi发布后的两年时间内，SEGA和CAPCOM在Naomi基板上已推出了很多游戏。而Naomi 2能够完全兼容所有的Naomi的游戏，而且增加了全新的性能强大的Transformation and Lighting (T&L) 引擎。这将为SEGA继续在街机市场上保持领先地位提供强有力的支持！



Naomi 2详细规格

CPU

200 MHz Hitachi（日立）SuperH-4（SH7091）
CPU Memory: 32 MB（100 MHz SDRAM）
CPU内存位宽（CPU Memory Data Path）: 64-bit
内存带宽（Memory Bandwidth）: 800 MB/s

几何协处理器（Geometry Coprocessor）

几何协处理器 Geometry Coprocessor:Videologic 特制T&L芯片，代号：ELAN（VideoLogic custom transformation & lighting （T&L） chip Code named: ELAN）
时钟频率（Clock Rate）: 100 MHz
多边形生成率（Sustained Polygonal and Lighting Rate）：同时6个光源下1 000万多边形/s（ 10 million polygons/sec with 6 light）
光源支持：环境（ Ambient），平行光源（ parallel），点光源和聚光光源（ point and spot）
顶点处理：可同时对动态及静态模型进行处理(Combined dynamic and static model processing)
协处理器内存（Geometry Memory）: 32 MB
外部总线位宽（External Memory Data Path）：不详
协处理器内存带宽（Memory Bandwidth）: 不详

图形芯片

图形处理设备（Graphics Processing Unit）2个
GPU: 2个PowerVR2 （CLX2）
像素填充率(Pixel Fill-Rate)：200 MPixels/s（实际性能将达到400MPixels/s到600MPixels/s，这是由于PowerVR芯片特殊的的渲染方式决定的[注1]，这里有一个特殊的指标——overdraw[注2]，其大概的意思就是指游戏画面的复杂程度，overdraw越高，那PowerVR所达到的性能就越高。）
显存（Graphics Memory）: 2 x 32 MB （100 MHz SDRAM）
外部总线位宽（External Data Path）：每个GPU64-bit（总共128-bit）
显存带宽（Memory Bandwidth）: 每个GPU 800 MB/s（总共1.6 GB/s）
支持特效: Polygons/strips/fans engine, 16-bit and 24-bit color, multiple fog modes, super sampling for full scene anti-aliasing, specular highlighting, texture filtering: bilinear, trilinear, anistropic, MIP mapping, bump mapping, perspective correction, 8-bit alpha blending (256 levels of transparency), ARGB gouraud shading, general modifier volumes (GMV) for such effects as shadows, light, transpararency 等。（其中大家请注意super sampling for full scene anti-aliasing超级采样全屏防锯齿，anistropic各向异性过滤，8-bit alpha blending 8位阿尔法混合，提供256阶透明度等）
（！！！注意：SEGA宣称Naomi 2的像素填充率能达到2000 MPixels/s，这是不太现实的，这意味着overdraw值将达到10x，但是事实上现在还没有哪个游戏能做得这么复杂！）

其他

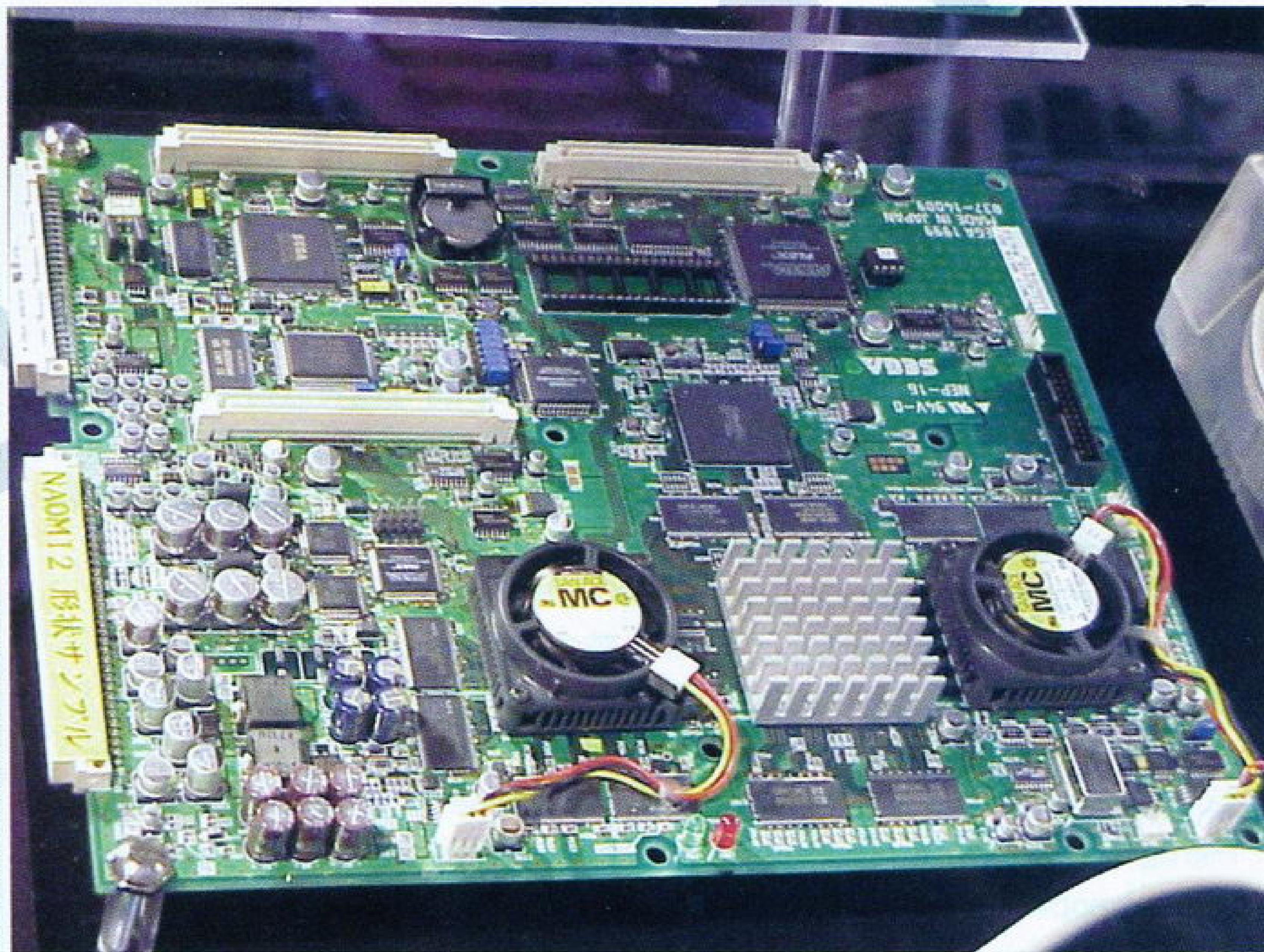
声音引擎：YAMAHA 制专用集成电路（集成ARM7 CPU核心）
支持64路ADPCM音源（采样频率为：48 KHz，16-bit ）
音频缓存：8 MB DRAM
媒体：ROM 卡带（可选用GD-ROM驱动器）
支持双显输出
网络接口：RS232C 串行接口
游戏端口：JAMMA video system（JVS）

具体分析

几何协处理器 Geometry Coprocessor

Naomi 2 内置了一块专门的T&L 协处理器，这使得秒uperH-4 能腾出更多的精力来完成其他的运算。而且Naomi 2 和Naomi 在基本硬件配置上并没有什么惊人的突破注3，但就是凭借这块几何协处理器，使得Naomi 2 能够表现出惊人的游戏画面！这块几何协处理器专门用来计算在开6个光源下1 000万多边形/s复杂运算中的转换和光照（T&L）处理。请注意，这块T&L处理器不只是最多只能处理6个光源，而是在峰值情况下能给每个物体加上16个光源！这是一个很大的数字了。为了缩减多边形庞大数据流量给CPU造成的压力，几何芯片接管了所有原来要由SuperH-4内部的128-bit矩阵处理单元所负担的T&L运算。而SuperH-4 也将从这一运算中解放出来，并投入更多的资源用于物理计算（physics）、人工智能（artificial intelligence）、碰撞探测（collision detection）以及全部的游戏代码当中。另外这个硬件T&L单元的重要特征是：其顶点处理能将动态与静态模型处理相结合，并支持多种光源模式：环境光源，并行光源，点光源，聚光光源（ambient，parallel，point and spot）。

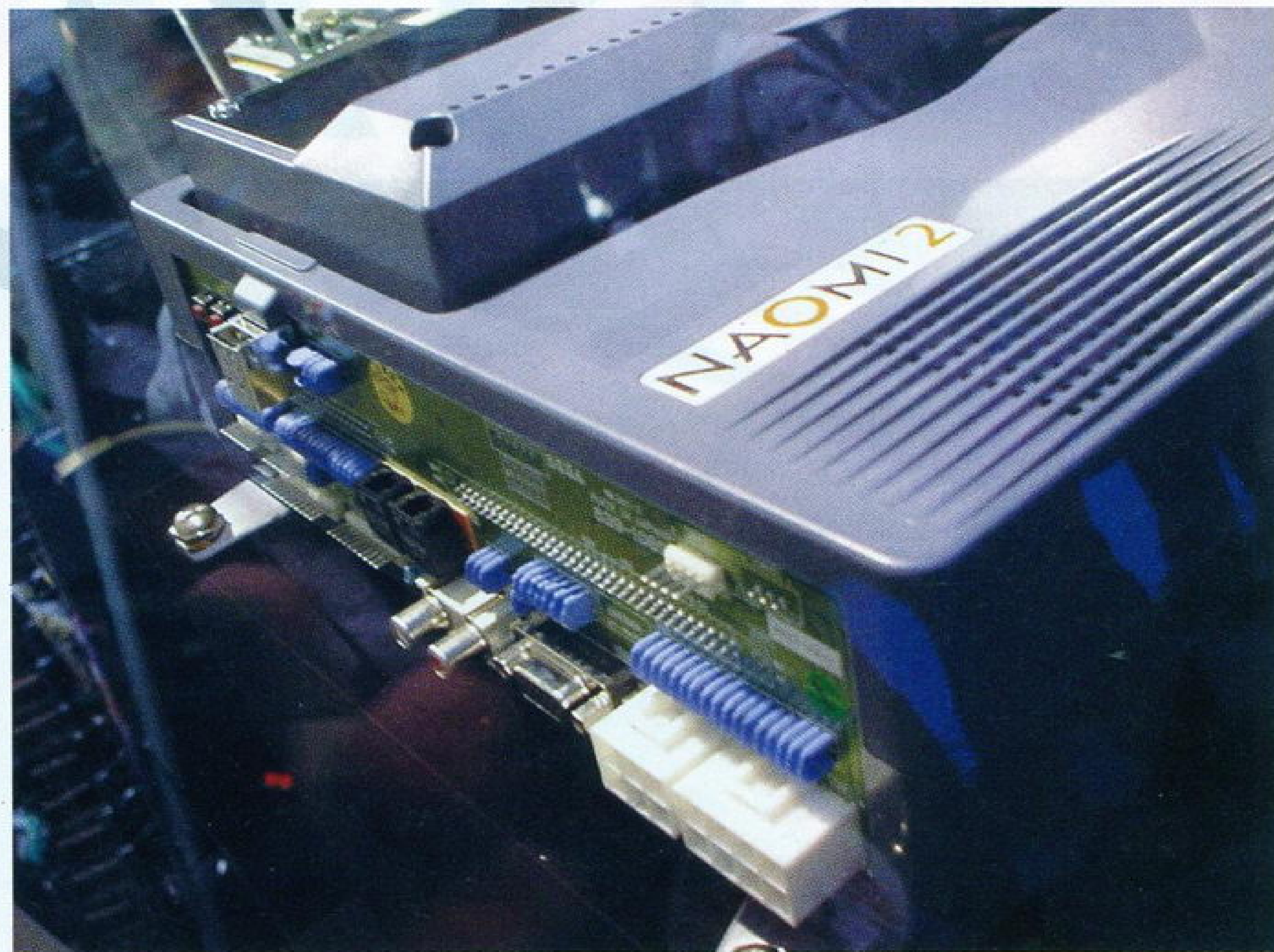
现在市面上几乎所有的T&L 处理器都不会公布它们在加上光源处理后的多边形生成率。这是为什么呢？这是因为只要一加上光照处理，那多边形生成率就会直线下降！所以大多的T&L 处理器都有一个额定的带多少个光源的多边形生成率。Naomi 2 的标准就是至少6个光源下达到秒间1 000万多边形的生成率！更多的光照信息能使物体表现得更真实，比如说在游戏里要表现一个塑料的东西，光照的效果就非常重要。而在现在的3D画面中光源处理一直是一个很重要的制约因素，运用得好的话，有时候用很少的多边形组成的画面甚至比60万个多边形组成的效果更好！当然不得不承认，那样看上去仍然有些失真，如果游戏中的每个物品都有16个光源处理，那样的游戏看上去会非常真实！而Naomi 2 的至少6个光源应该是一个比较理想的数字了。



在中间的白色散热片下的是几何协处理器，它旁边是两个使用风扇主动散热的PowerVR GPU，它们上面中间那块芯片就是HITACHI的SuperH-4，不过它居然没有任何的散热措施！真的是有点奇怪。

环境映射

另一个硬件上的进步也是SEGA宣传的重点，就是Naomi 2支持环境映射（Environmental Mapping）。这项技术能使3D画面的真实性大大提高，因为它能在3D物体表面实时地真实地表现出周围环境的映射（也就是倒影了）！举个例子，在支持这项技术的赛车游戏中，赛车光滑的表面能对周围的景物产生真实的变化，也就是赛道旁的树、房子、灯光等能像现实中的一样能反应到车身上！不过现在的大部分游戏都没用上，连NAMCO的赛车大作《山脊赛车 V》都是用赛道旁的景物做成纹理在车身上循环而已。这样做的话很不真实，因为它没法对由赛车位置移动而产生的变化作出即时的反应，但是这样做的话会节省很多资源！



Naomi 2 基板背后的各种接口



双图形芯片

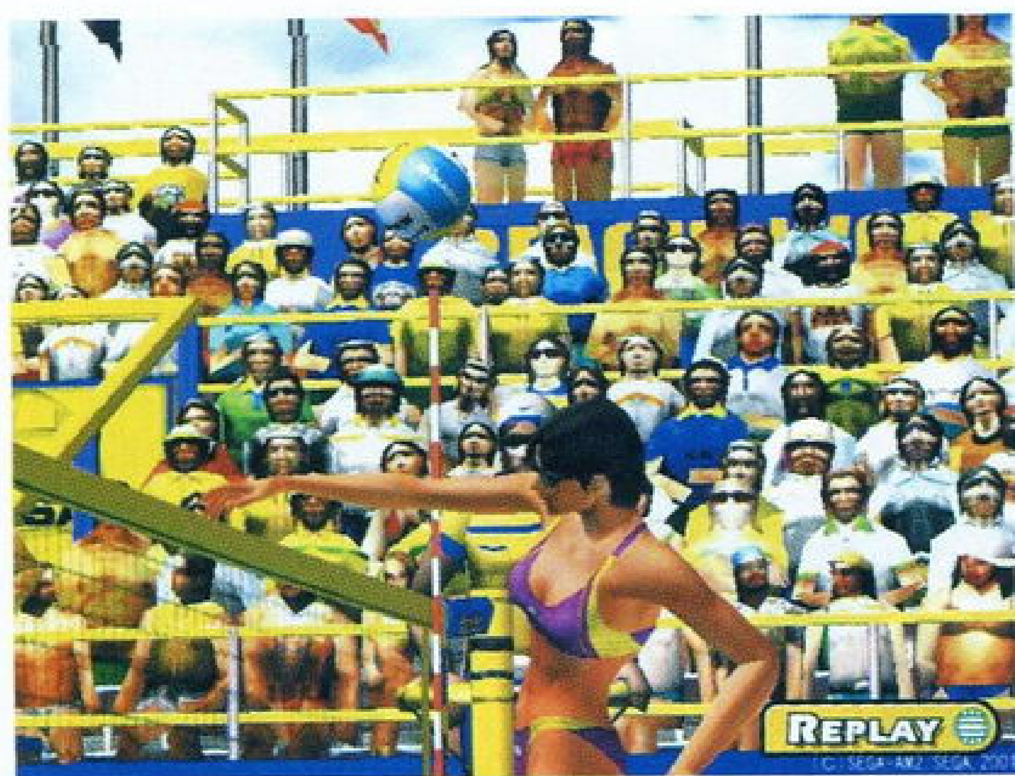
Naomi 2 拥有两个各自带有32M 显存的GPU——PowerVR2（CLX2），是Naomi 基板上的两倍。每个芯片渲染半个屏幕（可将屏幕分为两个矩形，或者条纹方式交错渲染，或者将屏幕分成类似棋盘格子形渲染），游戏的贴图在两个芯片的显存中是重复使用的，但是，每个GPU只需要渲染它所要显示的部分。这和以前PC 上使用的双显卡技术一样，用来弥补单芯片系统的填充率不足的问题。而说到填充率不足，继续使用PowerVR2 芯片可能是Naomi 2上最大的问题，不过SEGA 这么做很有可能是为了照顾到和Naomi 游戏的兼容性问题，有时候鱼和熊掌真的是不可兼得啊！

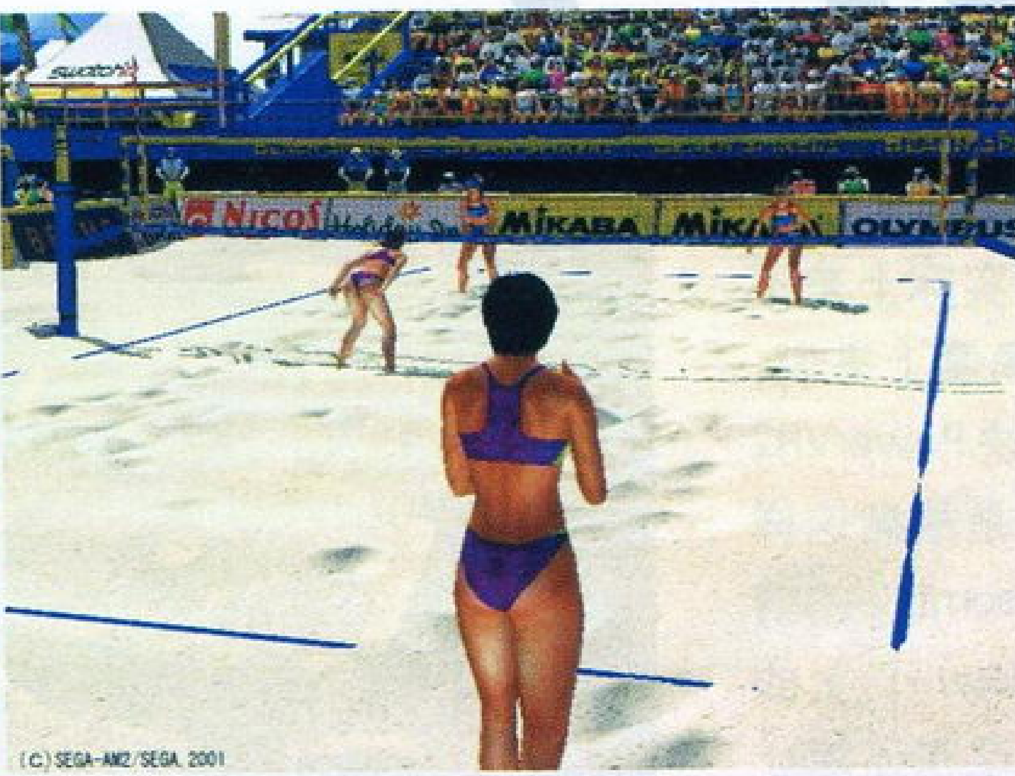
由于每个PowerVR2 都配备了32MB的显存，再加上PowerVR2 芯片支持一种被称为VQ 的纹理压缩技术（VQ hardware texture compression），所以实际上游戏可以使用150MB以上的纹理，这样游戏的画面将有很大的保证，而PS2 在这上面就吃了大亏！（VQ 的最大压缩率为1比8左右，属有损压缩）

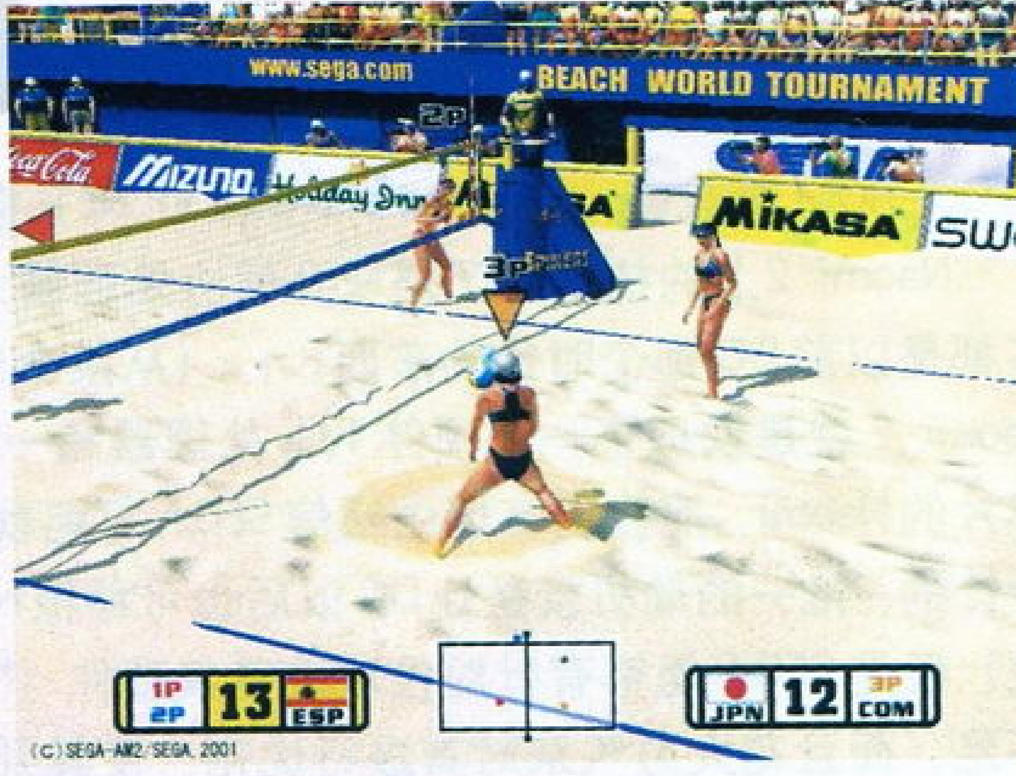
总体带宽（Overall Bandwidth）

实际上很难对Naomi 2的总体带宽说出一个准确的数字，因为SEGA并没有公布其几何协处理器部分的带宽数据。不过很可能是32-bit 或64-bit









在2000年的JAMMA街机展上SEGA展示了其新的街机设备——Naomi系列基板专用的子卡(Subboard)加GD-ROM驱动器，子卡上可配备较大容量的RAM，它连接在Naomi系列基板和GD-ROM驱动器之间作一个缓存之用。GD-ROM上将要使用的数据会放在RAM里，这样的话会大大减少游戏Loading时间。这样的话就在读取速度和降低成本上找到一个最佳的折中方案。

的，我们所期望的理想的数据是64-bit的，但如果只有32-bit的话，那最后的带宽甚至会少于400 MB/s！



数据总线带宽 (Data Path Bandwidth)

CPU SuperH-4 <-> 32 MB 主存 (Main Memory) 为：64-bit x 100 MHz = 800 MB/s

"ELAN" 协处理器(Coprocessor) <-> 32 MB 协处理存储器为：64-bit x 100 MHz = 800 MB/s

1) PVR2DC <-> 32 MB 显存 (Graphics Memory) 为：64-bit x 100 MHz = 800 MB/s

2) PVR2DC <-> 32 MB 显存 (Graphics Memory) 为：64-bit x 100 MHz = 800 MB/s

总合：约3.2 GB 秒/s

Naomi 2大概来说其带宽是Naomi的两倍。而且由于PowerVR GPU在实际表现中能达到其标称的性能的2～3倍，因此相对的带宽会达到5～6GB/s。(注意，这里并没有算上音频部分的存储带宽)

关于其他

Naomi 2在处理器架构和内存之间的传输负载平衡性表现得十分完美。3D游戏中的大部分计算都集中在3个地方：

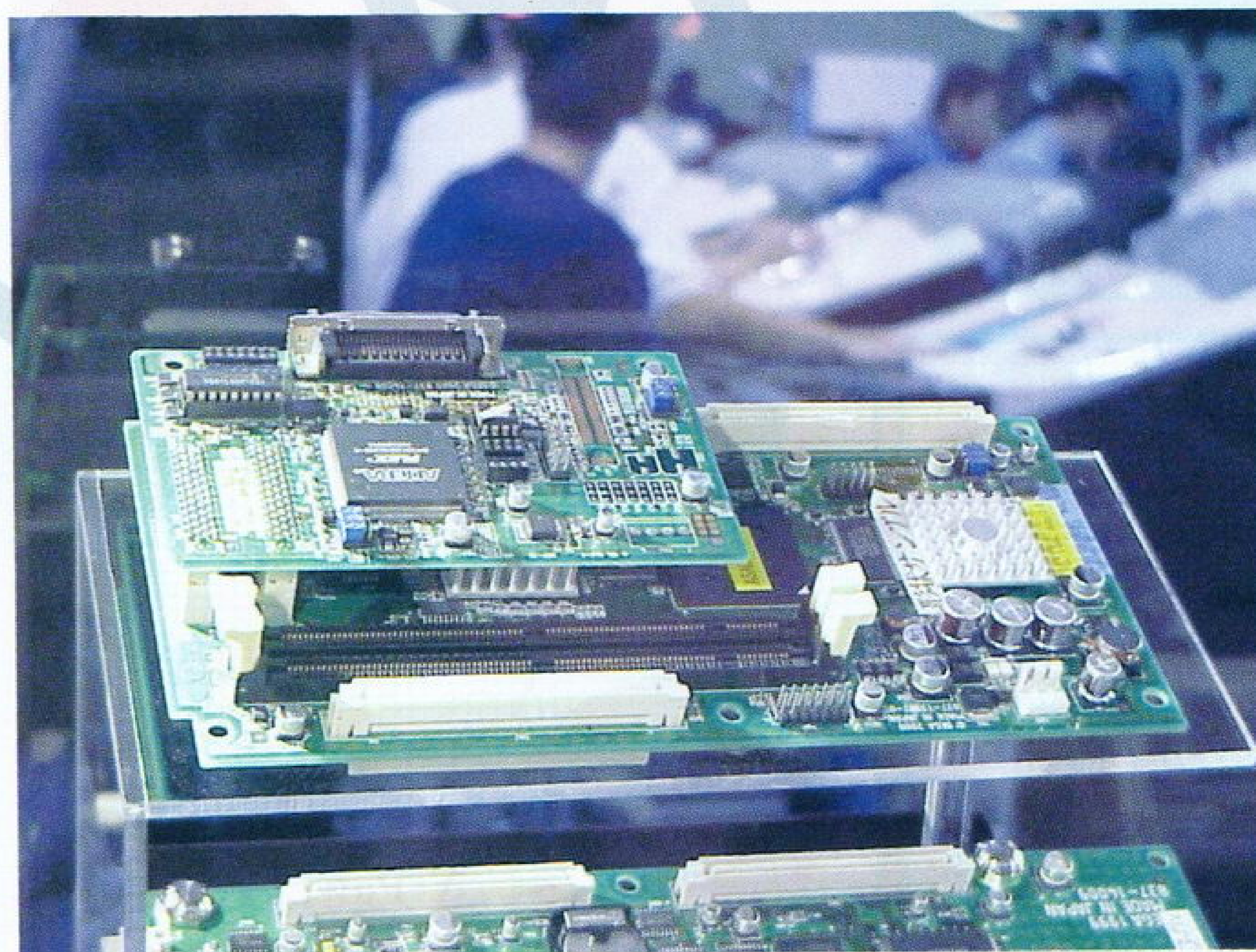
游戏的人工智能和代码 (Game AI & Code)

多边形转换和光源处理 (Transformation and Lighting)

渲染 (Rendering)

Naomi 2专门在这3个方面加强了处理器架构和内存优化设计，这对减少3个任务之间的冲突有很大的帮助，而且能增加内存的存储效率。有效的内存分区设计能够使用便宜的SDRAM内存来替代价格更高的DDR SDRAM。(不过DDR SDRAM很快就会大幅降价到和SDRAM差不多的地步)另外Naomi 2的音频系统有自己的单独的一套处理器和存储器，所以它不会对其它系统产生影响，减少其他设备的运算速度。

GD-ROM适配器



Naomi 2的子卡上我们可以看到两个DIMM插槽(大家可以很明显地看出插槽上有两个间隔，这表明子卡上是不能使用DDR SDRAM的)，它最大可以安装256 MB的内存(128 MBX2或256 MBX1)

游戏

在2000年的JAMMA街机展上，SEGA展示Naomi 2上的4个游戏，它们是：



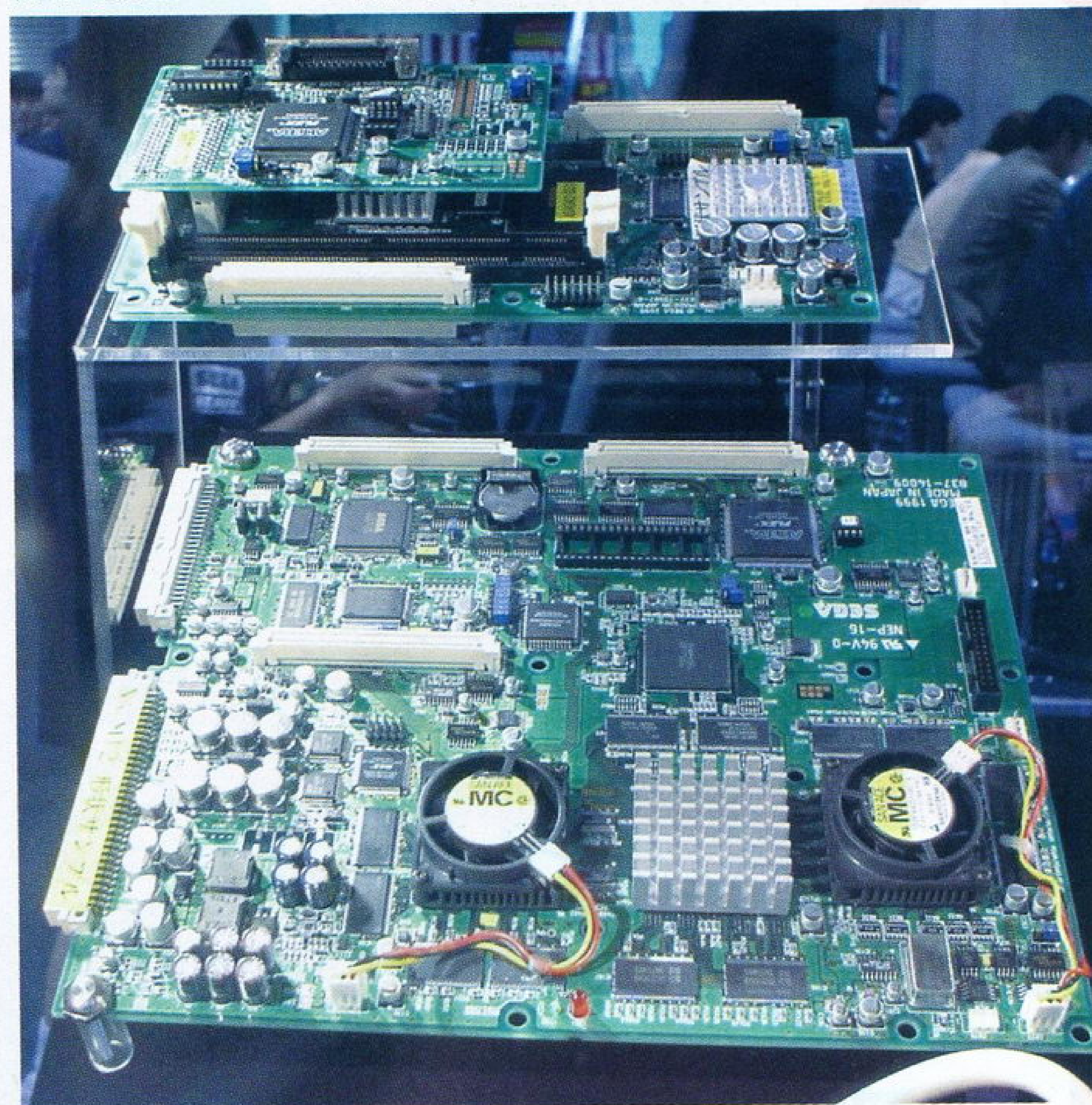
《VR射手3》

《狂野骑士》

《卡丁车大赛》

《VR战士4》

这些游戏会从2001年初开始发售。不过到目前为止，在Naomi 2发布游戏的厂商就只有SEGA一家，但是CAPCOM是很有可能在Naomi 2上制作游戏的，就像它在Naomi上一样！



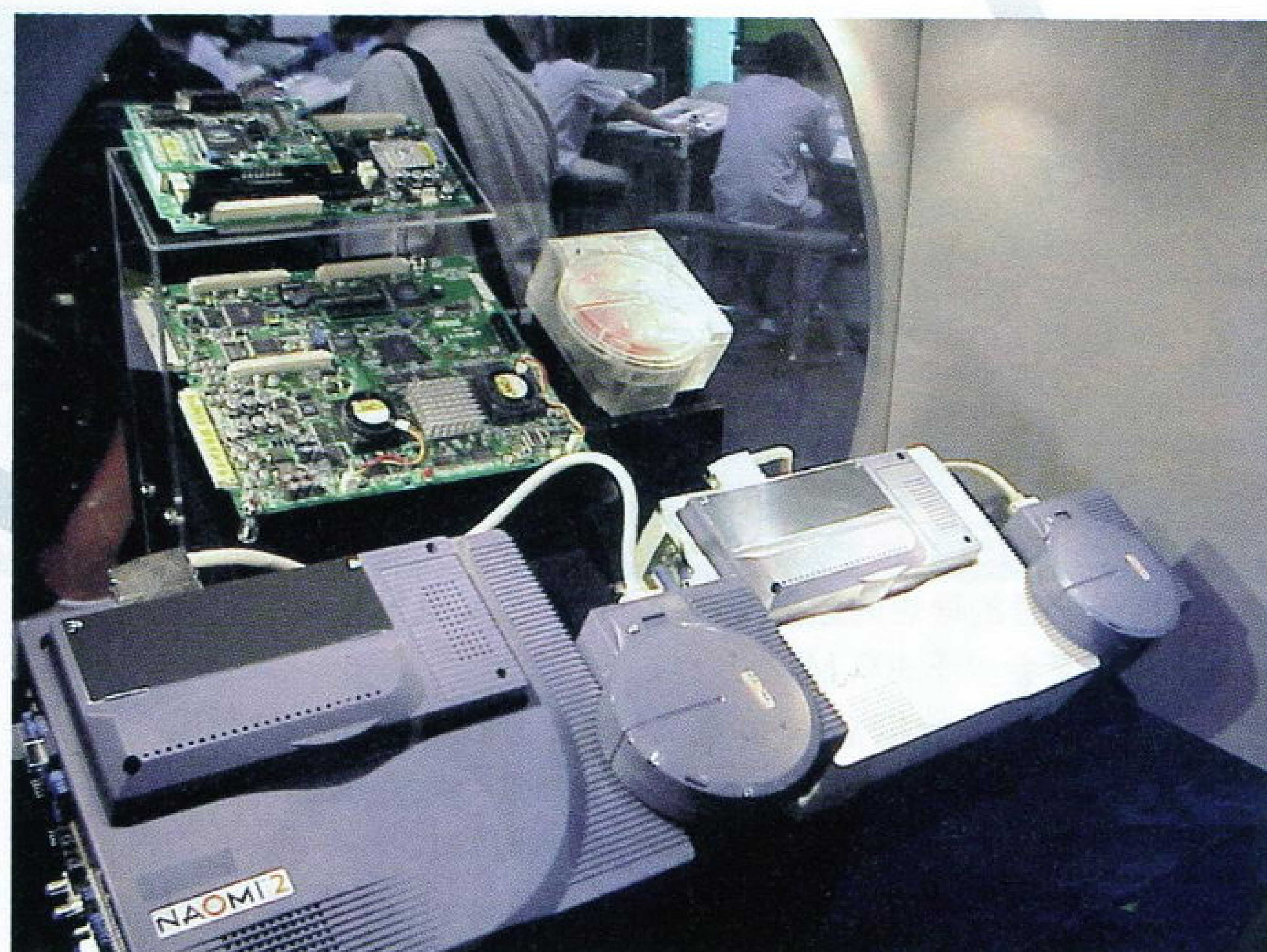
笔者感想

Naomi 2的几个东家对它是很有信心的。SEGA的新社长佐藤秀树说："Naomi 2是没有哪个家用机能和其相比的，(笔者：！？)全新的T&L引擎将使游戏画面达到一个崭新的高度！Naomi 2主要是以此芯片为基础，这块协处理器将能够减轻CPU很多的负担，而采用两块PowerVR芯片共同渲染也会极大地提升性能。"Imagination Technologies的CEO Hossein Yassaie说："靠NAOMI 2中的PowerVR硬件级transformation & lighting引擎，将会使SEGA做出以前从未有过的游戏画面。"NEC的经理Hidetoshi Kosaka说："SEGA和NEC的合作非常愉快和成功，而且我们很高兴这个合作已到了一个收获和革新的阶段！"笔者完全相信Naomi 2能够让SEGA在街机市场上保持领先，不光是SEGA的街机游戏水准一向不错，在纯硬件上来说，其性价比是很高的，按汇率算的话可能6～7万人民币就能买到装着Naomi 2基板



的机台。呵呵，很不错了！（《VR战士4》机台报价698 000日元，内含：Naomi 2基板，GD ROM驱动器，《VR战士4》的GD-ROM游戏碟，子卡Subboard和VF.NET 接口）

Naomi 2上的技术除了那块几何协处理器，实际上差不多都是以前DC那个时代的东西！！（从某个角度上来说，Naomi 2就是块加了一个硬件T&L处理器和一块PowerVR2芯片的Naomi，而我们有理由相信SEGA可能就是故意这样设计的，惟一的动机就是让DC以后也可移植Naomi 2的游戏）但是SEGA能够有针对性地改善其硬件（Naomi）上的不足，而且花大力气来对其进行优化，使其到现在还能让人感觉其性能之强大是空前的，这确实说明它有一套！不过这可能也和大家对街机硬件的不熟悉和SEGA的宣传以及其他传媒的过分夸大有关。总之，希望以后玩家不要"盲目崇拜"，对产品的硬件性能来说，客观冷静地分析是最重要的。另有小道消息称SEGA正在研制其全新一代的高性能基板——MODEL 4，而这才是SEGA街机基板中的高端产品，SEGA声称要用它来和其他产品拉开距离！一齐期待吧！



上图中外型呈紫色的是Naomi 2，而一边白色的就是Naomi了。

附：

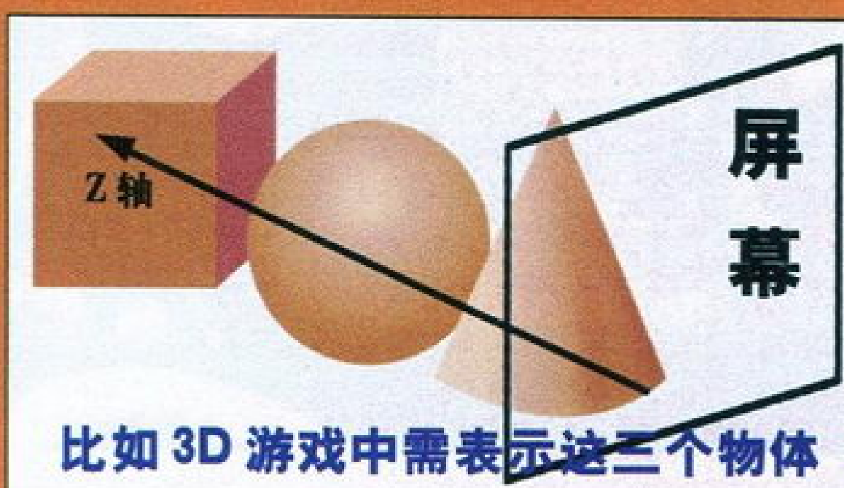
注1. 所谓"PowerVR芯片特殊的的渲染方式"就是指其独有的隐面消除功能（Backface culling）。目前的3D游戏画面越来越复杂，使得图形芯片的负担也越来越重。传统的渲染方式是不管玩家最后看得到还是看不到的物体，它都要进行渲染，然后靠Z-Buffer来决定物体的深度顺序，靠外面的物体就会挡住靠里的物体，但是这十分浪费资源，因为很多不必要的东西也被渲染了。而PowerVR系列芯片通过一种"分块渲染"的算法来实现隐面消除，从而避免这种浪费资源的情况。它把屏幕分成像棋盘格子那样的小块，然后通过一种特殊的算法来计算最终要在屏幕上生成的画面，最后芯片就只会渲染那些我们最终要看到的部分，而其他看不见的部分就不再渲染了。这大大的节省了资源，最大限度地避免了存储器带宽瓶颈的制约。



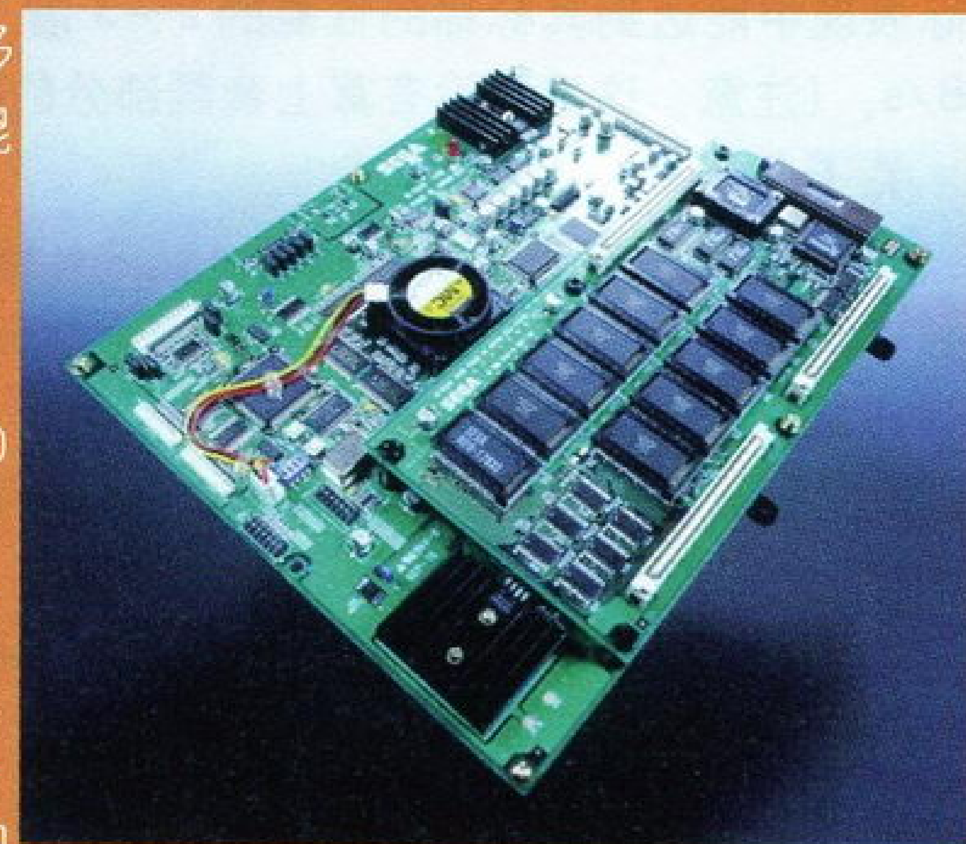
注2. overdraw 这是PowerVR芯片独有的一个指标。如图所示，那些被挡住的阴影部分所占比例在实际游戏中是相当高的，它们的渲染量往往是最后我们得到的图像的好几倍（画面越复杂浪费得越多）。overdraw就是一个用来衡量画面浪费多少的值。其值越高就表明画面中那些看不到但是仍被渲染的部分越多，一般来说这时画面也就更复杂精美。目前一般的游戏这个值是2～3，SEGA宣称的 overdraw为10的游戏现在还没有。（比如PC上画面可以作为衡量显卡性能标准的《QUAKE 3》，这个值听说也才4～6而已）

注3. 以下是Naomi街机基板的硬件配置和一些额外情况介绍：

Naomi和SEGA的家用机DC几乎是一样的，主要的CPU，GPU，音频部分都是相同的，它们最大的不同就是Naomi上的存储器数量比DC上多得多！（准确地说就是主存和显存是DC的2倍，而音频缓存则是DC的4倍！）



因为MODEL 3基板的价格实在是很高，SEGA为了找一个比MODEL 3便宜很多又能够在性能上达到和MODEL 3差不多水平的替换者，这就是Naomi诞生的主要原因。（MODEL 3基板售价15 000美元，而Naomi才要2 000美元！）最初的阶段由于《VR战士3》和《世嘉拉力2》在DC上的移植失败使很多人相信DC乃至Naomi不可能达到MODEL 3基板的画面水准，直到后来《神剧七巧板》（Virtua On: OT ）在DC上的移植成功才使大多数开发人员相信Naomi拥有媲美MODEL 3的实力！



Naomi基板

具体规格

CPU: SuperH-4 64-bit RISC CPU (200 MHz 360 MIPS / 1.4 GFLOPS)

图形芯片：PowerVR (PVR2DC)

音频系统：Super Intelligent Sound Processor（内置32-bit RISC CPU，64 通道 ADPCM）

主存：32 MByte

显存：16 MByte



音频缓存：8 MByte

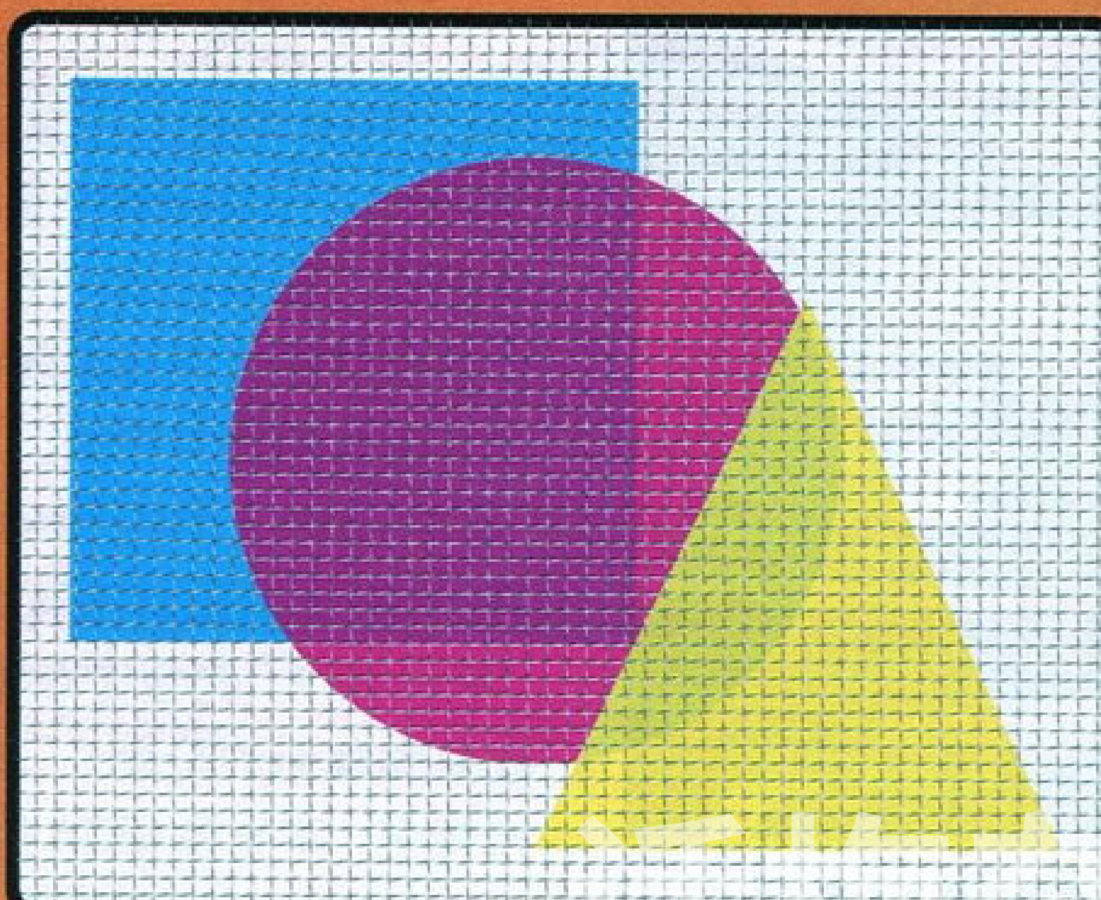
媒体：卡带（ROM Board 最大容量 168 MB）

最大发色数：约16 770 000色（16位色）

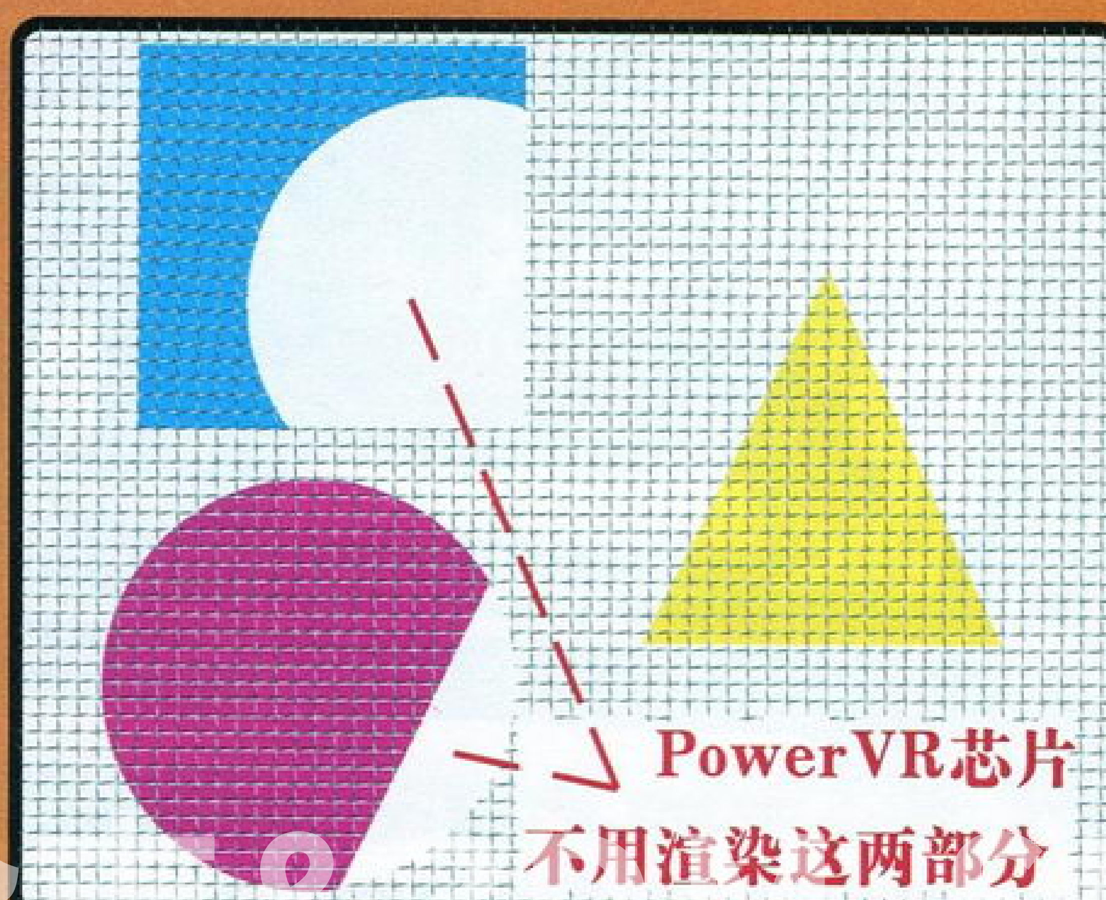
支持特效：Bump Mapping, Fog, Alpha-Bending (transparency), Mip Mapping (polygon-texture auto switch), Tri-Linear Filtering, Anti-Aliasing, Environment Mapping, and Specular Effect。



传统图形芯片得渲染被挡住的部分，浪费很多资源。



PowerVR芯片分块渲染。



PowerVR芯片只会渲染有颜色的部分(即我们最终屏幕所见)

文：ACE 飞行员

PS2	SCEI	RAC	1～2人
	预定2001年10月11日发售		未定
DVD-ROM	对应GT-FORCE		



F1 方程式赛车 2001

以F1方程式赛车作为题材的赛车游戏多如牛毛。可能是由于机能的限制，可能是游戏公司的制作水平有限，也可能是F1赛车本身就很难用游戏的方式制作出来，所以至今还没有一款F1方程式赛车游戏能够完美地模拟出F1赛场上那种惊心动魄的场面。即使游戏能够制作出那种可以以假乱真游戏画面，然而F1方程式赛车那种紧密完善的赛车体制却又不能很好的表现出来，实在是喜欢赛车游戏的玩家们一直以来的遗憾。最近SCEI又要在PS2上推出一款全新的《F1方程式赛车 2001》。不知道是不是SCEI有意的安排，游戏恰好是在2001赛季F1大奖赛的最后一站——日本铃鹿站比赛前3天发售。想来喜欢赛车游戏的玩家们可以在《F1方程式赛车 2001》中提前知晓比赛的结果了。《F1方程式赛车 2001》同样完全对应大名鼎鼎的PS2专用游戏周边产品"GT-FORCE"。

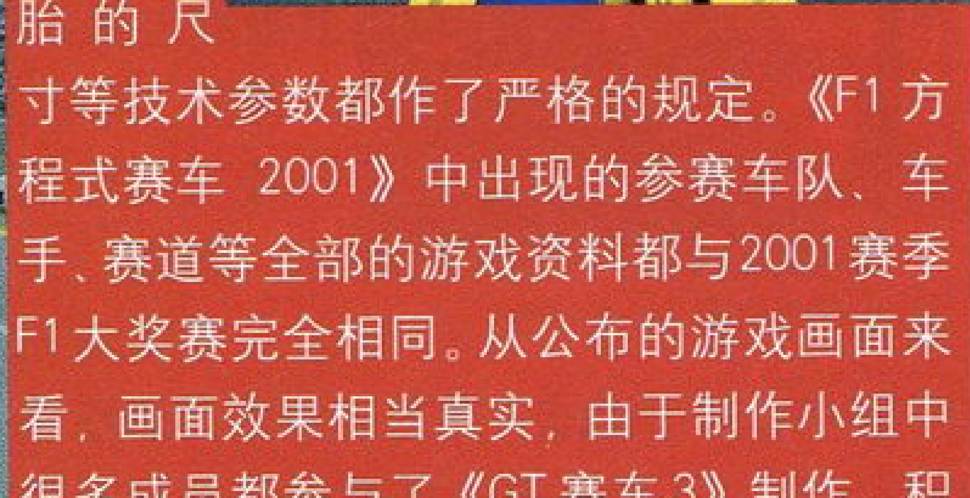


助你踏上F1职业赛车手的生涯

格兰披治一级方程式（Grand Prix Formula One 简称：F1）大奖赛是目前世界上速度最快、费用最昂贵、科技含量最高的比赛，也是赛车运动中等级最高的一种。所谓"方程式"赛车是按照国际汽车运动联合会（FISA）规定标准制造的赛车。这些标准对"方程式"赛车的车长、车宽、车重、发动机的功率、排量、是否用增压器以及轮胎的尺寸等技术参数都作了严格的规定。《F1方程式赛车 2001》中出现的参赛车队、车手、赛道等全部的游戏资料都与2001赛季F1大奖赛完全相同。从公布的游戏画面来看，画面效果相当真实，由于制作小组中很多成员都参与了《GT赛车3》制作，积累了不少的经验，所以《F1方程式赛车 2001》对车体、赛道、四周景物的刻画都极为细致，就好像在观看真实的F1大奖赛的实况转播一样。不仅如此《F1方程式赛车 2001》中加入了大量实况解说，游戏中可选择日文和英文两个版本。担任日文解说的是日本富士电视台著名的体育评论员今宫纯，旁述则是三宅正治。担任英文解说的是前F1车手Martin Brundle和Murray Walker。相信这样精彩的设定一定会让玩家在游戏的时候更加地投入。











《F1方程式赛车 2001》中全部收录2001赛季F1大奖赛11支参赛车队，现在你就是车队的老板，你的任务就是调教自己的车队并且还要担当起头号车手的重要角色，目标是夺得2001赛季F1大奖赛的总冠军。



法拉利车队 Scuderia Ferrari
以意大利为根据地，优胜场次高达138场，当今最具实力的车队。

麦克拉伦·梅塞德斯车队 Mclaren Mercedes
几乎和法拉利车队并驾齐驱，属于当今最高水准的车队。

宝马·威廉姆斯车队 BMW Williams
威廉姆斯的鼎盛时期是90年代，现在风头正劲。

贝纳通车队 Mild Seven Benetton
历史悠久的老牌F1车队，今年的车运不佳。

英美·本田车队 BAR Honda
成立于1998年，该车队财力雄厚，但是表现平平。

乔丹·本田车队 Jordan Honda
1999年是乔丹车队的黄金时代，属于大起大落的车队。

飞箭车队 Arrows
飞箭是在幻影队的主要成员离开后于1977年成立的一个新车队。

索伯车队 Sauber Petronas
索伯在F1车队中象一个隐士，比其他各队遭受的议论都要少。

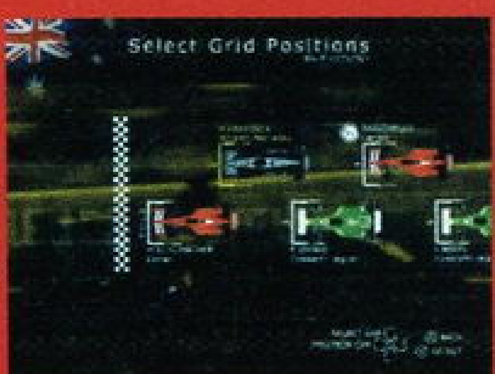
美洲虎车队 Jaguar Racing
美洲虎车队在2001赛季F1大奖赛表现实在很难让人满意。

米纳尔迪车队 European Minardi
米纳尔迪车队是正在成长的F1车队中最受欢迎的车队之一。

普罗斯特车队 Prost
来自法国的F1车队，今年使用的是旧式法拉利引擎。

Single Race

在所有的17条著名的F1大奖赛的赛道中任意选择一条。按照F1中的比赛规则，需要参加星期五的试车以及星期六的排位赛，星期日进行最后的决赛，全部过程完全和真实的比赛保持一致。



Quick Race

这个模式很简单，在"Quick Race"中参赛车辆的数目、赛道、车队都可以由玩家任意选择。对于初次上手的玩家来说在这个模式中可以充分的熟悉各条赛道，这样才能更顺利的挑战游戏中其他模式。



Test Drive

调校赛车对于F1大奖赛来说是一个至关重要的环节。如果将赛车调校到一个最佳的状态，比赛成绩会有明显提高。Test Drive就是专门为玩家调校赛车而设置的一个游戏模式。这对于取得每个分站的比赛高积分相当重要。



Spectator Mode

以客观视点观看F1比赛的模式。玩家可以任意调整各种比赛参数，完整地欣赏由CPU操控的比赛。从中玩家可以学习各种弯道技巧，档位的变化。《F1方程式赛车2001》与真实比赛完全相同，相信比赛也会赏心悦目，如同观看实况F1大奖赛。



VS Mode

对战模式也是赛车游戏中不可缺少的，游戏支持分屏对战。想来玩家们已经在很多赛车游戏中进行对战过，然而在F1方程式赛车中进行对战与其他赛车游戏感觉会截然不同。





梦一般的冒险即将展开

ICO

PS2	SCEI	AVG	1人
	预定 2001 年 9 月 25 日发售		未定
DVD-ROM	未定		


ICO 被村民绑住双手，带到了城堡。




村民开启了封印的巨门

SCEI 在很多游戏的宣传上总是力度不够，与其他游戏公司，例如：CAPCOM、NINTENDO、KONAMI 等铺天盖地的游戏宣传攻势比起来，SECI 就显得很漫不经心。《ICO》则又是一款被忽略了宣传的游戏。直到游戏发售在即，SECI 才不紧不慢放出了一些相关的游戏片断，仅此而已。讽刺的是，《ICO》很可能是 SCEI 续《GT 赛车 3》之后的又一款在 PS2 上出品的最具影响力的游戏，这一切一切的错误都出在 SCEI 本身。《ICO》开发小组的负责人向媒体抱怨道："游戏的宣传经费实在是少得可怜，今年美国 E3 大展上能给《ICO》进行宣传的机会太少，而且广告部门最近才拿到游戏最新的映像。"尽管如此，仅仅从《ICO》有限的资料中我还是发现了游戏有许多与众不同的特点，这些都是在其他游戏中无法看到的。总的来说 ICO 的动人故事是通过软色调和动态图像的巧妙融合来讲述的。相信只要你看过《ICO》的宣传动画，它那独特的游戏风格一定会给你留下深刻印象，让你感受到的是一种神秘朦胧的氛围。

其实游戏中男主角的名字就叫做"ICO"。游戏一开始就会将玩家带到中世纪的欧洲，这是一个充满传奇故事和冒险的年代。故事讲述的是一位名叫 ICO 的少年，因为他天生头上就长出了一对犄角而被村民们视为受到恶魔诅咒的怪物，一直以来都遭到村民们的排斥和冷落。随着 ICO 的成长，他头上的犄角也越长越长，村民们更是把 ICO 看成了洪水猛兽，想方设法地要除掉他。直到有一天，村中举行祭祀活动，12 岁的 ICO 就成了祭祀活动的祭品被村民带到了一座四面被水包围的巨大城堡中，然而对这一切的阴谋，善良单纯的 ICO 却一无所知。最后 ICO 被村民关在城堡中心的房间里，四周黑漆漆一片，剩下的只有冰冷的城墙。然而命运就是这样神奇，突然一声巨响，房间的地板突然塌陷下去，ICO 也随着破碎的地板跌入城堡另外一处神秘的房间。在昏迷的梦境中 ICO 看见了一个受到邪恶皇后迫害的神秘少女正等待着有人去救援。为了继续活下去，ICO 毅然拿起身边的一根木棍打算依靠自己的力量逃出城堡。令人意想不到的是，从 ICO 逃亡的那一刻开始他的命运就和那位神秘少女紧紧联系在一起了……


昏迷中的 ICO 听见少女求救



神秘的少女

当 ICO 打开一扇被咒语封印的大石门之后，他发现房间中央挂着一个一人多高的大铁笼，一位白衣少女正身体蜷缩着被关在铁笼里面。历经辛苦，ICO 打开了重重机关才将神秘的少女从铁笼中救了出来。当然实际游戏的时候整个营救过程就交给玩家操作了。少女虽然得救了，但是还需要人保护，ICO 也就义不容辞地担当起了保护少女的任务，两人决定一同逃离这个可怕的地方。



被困在牢笼中的少女

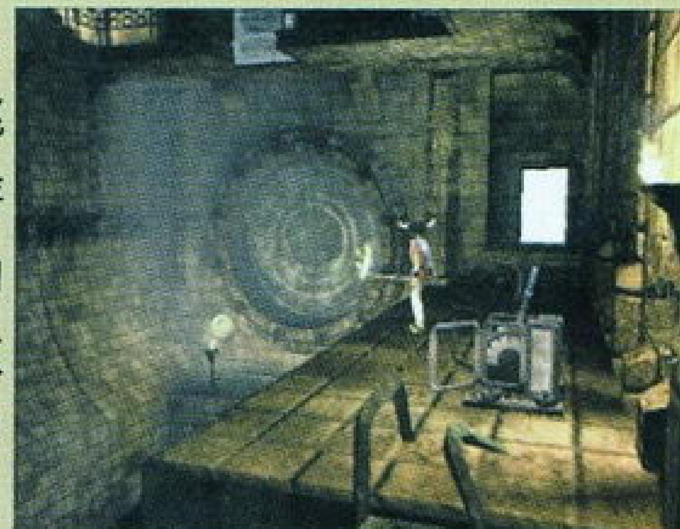

ICO 将她救了出来


这个少女似乎有一种神奇的力量

1 动作+谜题

玩家现在不再是一位孤胆英雄了，既然身边多了一位时刻需要帮助的少女，自然就要时刻提高警惕，担负起保护的任务。游戏中很大一部分就是以保护少女来大作文章，动作成分占了很大的比例。让人感到欣喜的是男主角 ICO 的动作相当丰富，而且十分真实、流畅。行走、快跑、跳跃、攀爬、游泳、挥棒等动作应有尽有。不仅如此，这些动作的力量感做得也很出色，ICO 的一举一动就像真实世界中一个 12 岁男孩的动作。


少女经常需要 ICO 的安慰


城堡内机关重重

《ICO》中的很多操作都和解谜有关。因为 ICO 必须和少女一起冒险，所以你遇到的许多谜题都围绕着为了让少女能够顺利通过城堡中各种道路来进行的。例如：在某一个场景中 ICO 首先落在一个平台上，然后设法进入有控制杆的房间，推动控制杆就可开启少女可通过的门。游戏中类似这样的情况还有很多，但并不会使人感到单调无聊。成群结队的魔鬼会不停地追逐着 ICO 身边的少女，它们会利用一切机会攻击她。一开始 ICO 使用棍来攻击敌人，情形十分紧张。


男主角 ICO 的动作异常丰富

游戏中玩家的行动通过动作键来控制，这些行动包括爬梯、推杆等。ICO 为了时刻让少女跟在自己身边，两人经常需要手牵着手一起行动，少女在体力上明显比不上 ICO，逃跑的过程中总是显得比较疲惫。当少女因疲劳或者害怕而停滞不前时，ICO 还需要经常给她鼓励，教她振作起来，这些动作都需要利用 R1 键来完成。诸如这些两人之间互动，交流的设计也是整个游戏的重点之一。以上这些巧妙的设计都会让玩家感觉到游戏中的人仿佛是真实存在的一样，活灵活现地展现在我们面前。


前面的道路相当艰险

2 游戏场景

可以毫不夸张地说，《ICO》的游戏画面是现阶段 PS2 主机上表现最为出色的游戏之一。由于故事发生在中世纪欧洲的一座巨型城堡内，所以游

戏对城墙的刻画十分富有质感，而游戏场景规模之大也是相当罕见的，令人感觉仿佛置身于一座真实的城堡之中。城堡内部总会有一缕缕阳光照射进来，显得格外神秘。当然城堡不会仅仅只有阴暗的一面，如果ICO来到城堡中的花园，出现在你面前的则会是一幅嫩绿得动人的清新画面。当微风轻轻拂过花园的时候，这种大自然的美丽会让每一位玩家陶醉其中。花园中的一草一木都栩栩如生，甚至可以清楚地看见一片片树叶，一根根小草随着风儿摇摆。有花有草当然就会有水，《ICO》对水的刻画也相当真实，游戏中会出现很多大大小小的水塘，很多事件也发生在和水有关的区域。游戏中还会出现白昼和天气的变化，有时候城堡周围会大雨滂沱，有时候还会浓雾弥漫。除此之外还有诸如巨型风车，空中走廊，古老的铁路等令人赞叹的场景。相信等到游戏正式发售之后，玩家还可在游戏中找到更多令人惊喜的东西。


游戏中的光源表现令人惊讶


一片嫩绿的后花园


宏伟壮观的城堡


可以任意游水，嬉戏

3 音乐和音效

游戏的主旋律是以吉他弹奏为主，时而清晰明快，时而又带着一丝丝的忧郁和伤感，时而又阴森恐怖，总之游戏中的音乐完全和游戏的场景事件吻合。可能只有这样的音乐才能表现ICO质朴纯洁的心灵和他那坎坷波折的命运吧！

游戏中玩家经常可以听到火把燃烧时发出的"啪"、"啪"声，呼啸的风声将城堡的气氛渲染得极为恐怖，而当ICO来到城堡较为安全的地方或者是户外，听到潺潺的溪流声和小鸟的鸣叫时，紧张的心情也会被这美丽的自然风情感染而彻底地放松下来。开发者的这一切设计都是为了能让玩家更加投入，更加体会到游戏的真实感。


怪物会发出奇怪的叫声，非常恐怖

狙击少女的黑影

ICO和少女在逃亡的途中，总会有一群黑色影子一样的怪物不断地袭击着他们俩。黑影有多种形态，有的类似站立的猿人，有的如同爬行的蜘蛛，有的甚至可以像秃鹫一样从空中进行攻击。ICO只好不停地用手持的木棒将这些纠缠不清的怪物们赶走。





极限赛手 G3

让你的引擎燃烧吧！





PS2	ACCLAIM	RAC	1～2人
	预定2001年8月21日发售		未定
DVD-ROM	未定		

NGC	ACCLAIM	RAC	1～4人
	预定2001年11月5日发售		未定
DVD-ROM	未定		

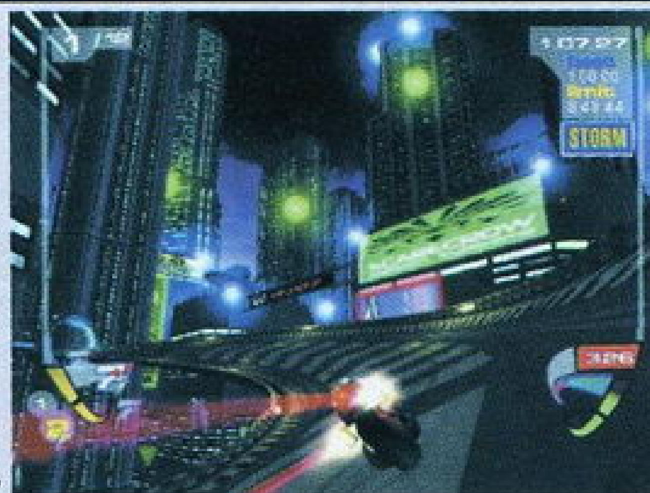
未来派竞速游戏"《极限赛手》系列"的最新作品《极限赛手 G3》即将登陆PS2和NGC，时速超过400公里的刺激感觉只会让你身体的每一根神经都紧绷起来，却又大呼过瘾。看来老美在寻求感观刺激方面的确有着天生的灵感和创造力。如果这种极富刺激性的玩法非常合你口味的话，那你就一定不要错过《极限赛手 G3》这款竞速游戏了。

说起"《极限赛手》系列"，可能有些玩家还比较陌生，该系列最近一部作品就是1998年在N64上推出的《极限赛手G2》，由于游戏的画面格外出色，一下子成为N64炫耀机能的法宝游戏。时隔近3年时间，欧美著名的游戏公司ACCLAIM旗下的游戏制作小组Team Cheltenham 将《极限赛手》重新打造。

超级回旋弯道一个接着一个，有一种玩《索尼克大冒险》的感觉，COOL！

CHECK 1. 超大规模的场景

游戏中的场景比以往各代都要大得多，而且描绘得异常华丽，完全呈现出未来的感觉。游戏赛道设计得十分体贴，就是为了能够让玩家在其中体会那种放肆飞驰的感觉，赛道中360度的弯道随处可见，此外还会出现许多捷径，但是这些捷径都是非常危险的。《极限赛手 G3》共有12条赛道供玩家选择。


未来都市夜晚，五光十色，太美丽了！

CHECK 2. 武器系统

游戏不仅仅是简单的竞速，还包括比赛中利用车载枪炮攻击对手，火药味十足。

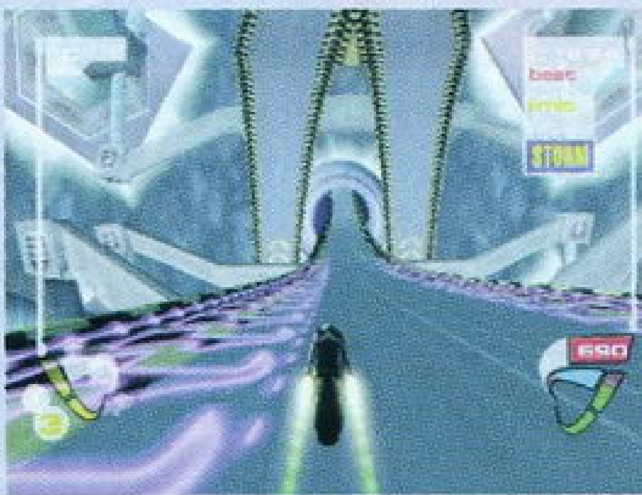

←炸毁的车辆在前方发生大爆炸


→难道老美就不会规规矩矩地开车吗？

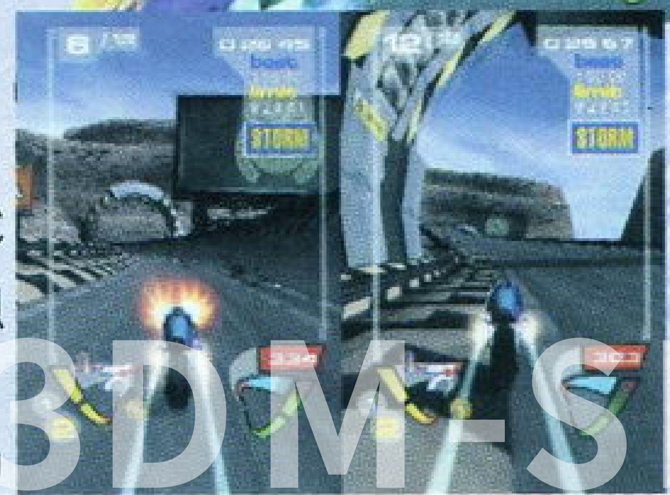
CHECK 3. 对战模式

游戏同样提供分屏对战功能，PS2上支持的是2人对战，而NGC上则最多可支持4人同时对战。想想那激烈拥挤的场面吧！






NGC对战画面


→车尾总会拖着一道绚丽的火焰(PS2)

文：GOUKI



不在沉默中爆发 就在沉默中灭亡2！

PS2	KONAMI	STG	1～2人
CD-ROM	预定2001年10月18日发售		未定
	通过iLINK进行连线对战		

沉默的狙击手2



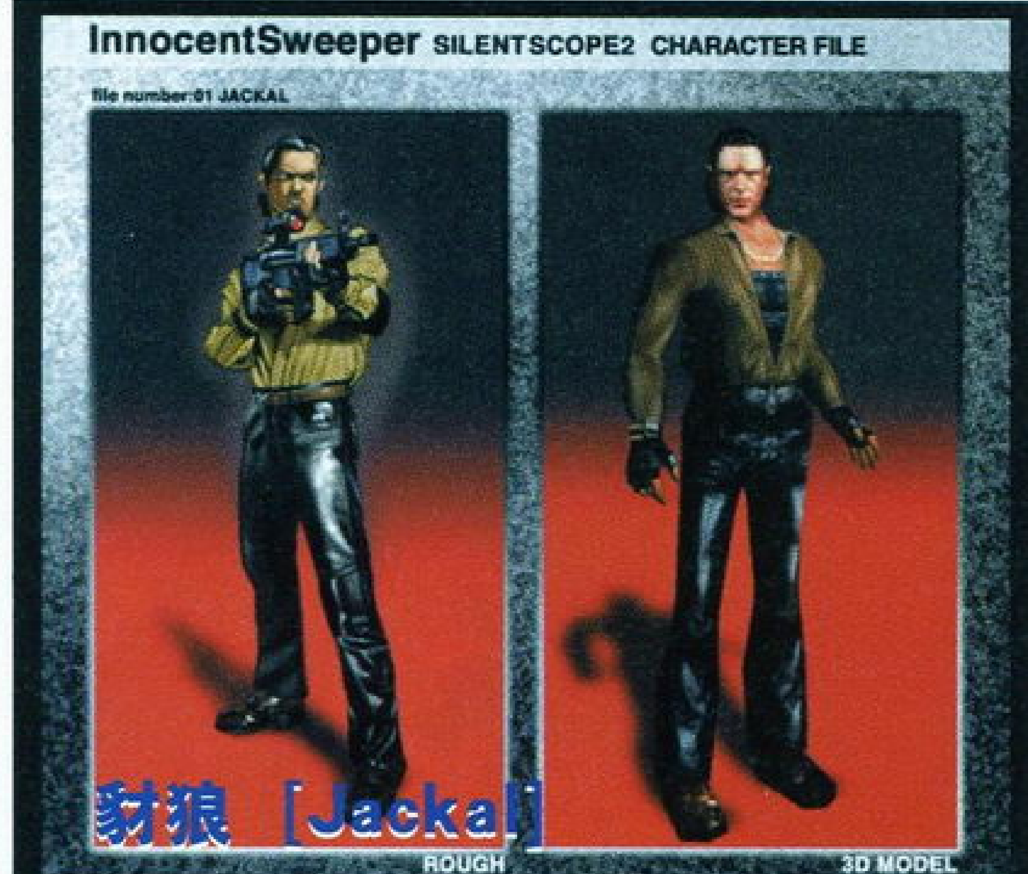
亚洲市场有《DDR》，欧美市场则有《沉默的狙击手》，KONAMI不但在家用机业务上成绩斐然，在街机业务上同样也是春风得意。连续两年获得美国数项大奖的"《沉默的狙击手》系列"目前已经出到第三作，最新一作被直接命名为《狙击》，感觉好像这个游戏系列才刚刚开始。相对于其他的街机体感游戏来说，那种通过瞄准器来与对手进行"命悬一线"战斗的感觉是绝无仅有的。不过家用版因为器材的原因，使得游戏的投入度被减至最低。"2"目前只公开了PS2版，DC版，残念，实在令人惋惜。"2"的日版副标题为"无罪的清扫者"(Innocent Sweeper)，美版的副标题则为"黑暗的侧影"(Dark Silhouette)。



《狙击》的海报。



"2"的日版海报。



这个名字在不少的小说和电影中都出现过，并且无一例外都是著名杀手……可以想象得出他是怎样危险的人物。不过这个危险人物在游戏中并不是以反面角色登场的，原本是军人的他由于太具有攻击性，并且从来都是单独行动，因此在军中根本没什么朋友。在一次行动失败后，军方干脆就找了个理由将他投入了监狱。

豺狼本以为在监狱内安安静静服完刑期就可开始重新生活，可惜他想错了——毕竟他还是军中数一数二的狙击手。军方为了迫使他参与一个秘密行动而将他的妹妹劳拉软禁起来，为了让无辜的妹妹重获自由，他不得不重新拿起久违的G3 SG-1，再度进入那个黑暗的世界。



伦敦是游戏的第一关，大桥被恐怖分子占领，你的任务就是毫不留情地将大桥上的恐怖分子全灭！

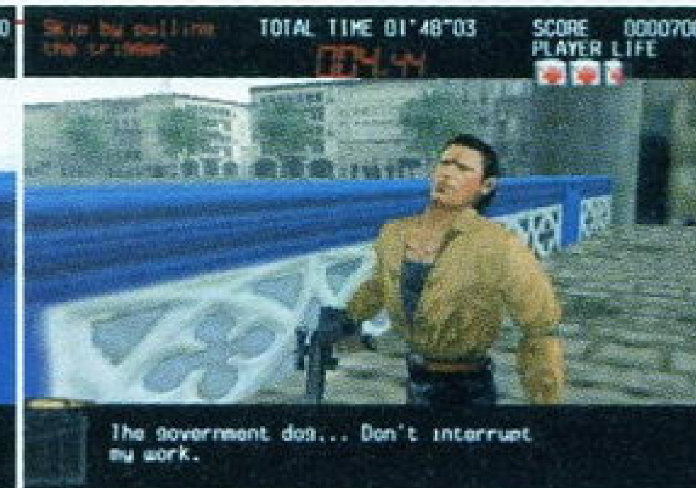


第二关的小BOSS坦娅的武器是火焰喷射器，她的行动非常迅速，不过在喷火时则会停下来，是一枪爆头的好机会！

关于狙击……

在许多的电视电影作品中只要涉及到狙击手的，几乎都是一身酷酷的黑衣，拿着长长的狙击枪，隐藏在黑暗处耐心地寻找目标。特种部队的狙击手一般都是两人一组，一正一副。"副"是专负责观察四周的环境以及协助"正"计算目标的距离，而"正"要做的就是找到目标，完成任务。前文提到的《狙击》就是这样一款相当"专业"的游戏。

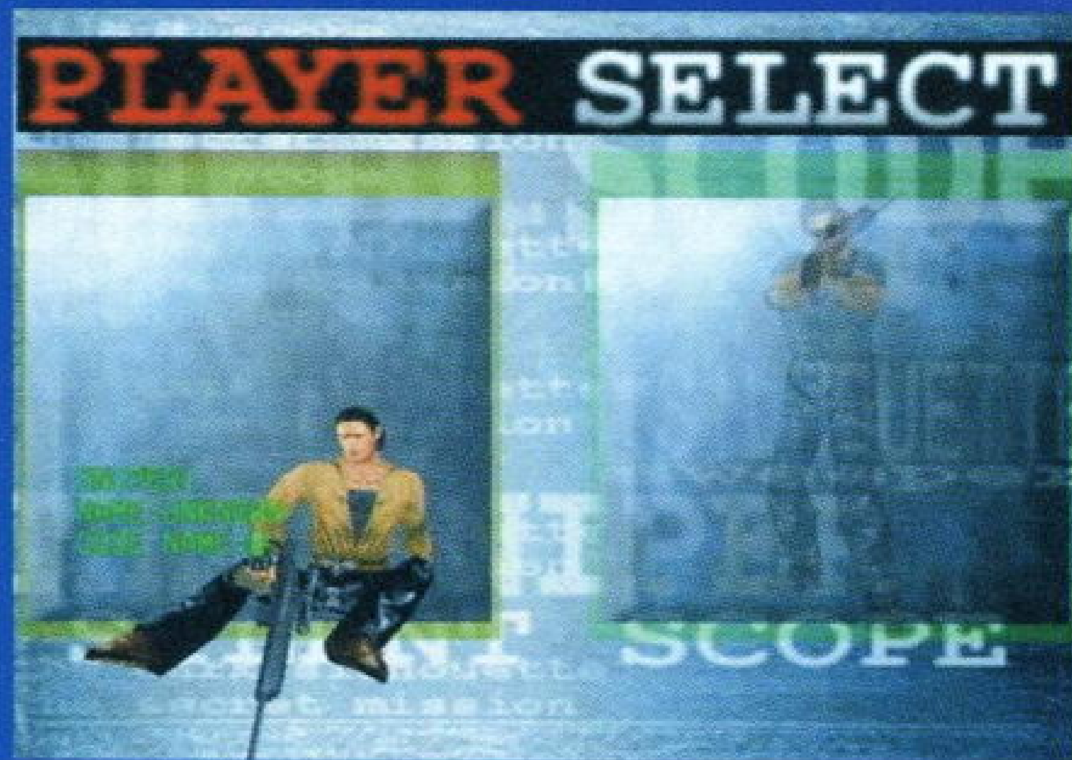
此外，在狙击高手的行列中也会有独行侠的存在。例如"2"中的豺狼与猎鹰就是两位独来独往的家伙。不过游戏制作小组还是别出心裁地设计了"合作"模式，让两台"2"的街机框体能够连线合作或者是对战。而PS2版也将忠实再现这一要素，能够通过iLINK与朋友一起享受游戏带来的乐趣。

第一关结束时的剧情，猎鹰对于豺狼的出现感到不解，以为他只是个被雇佣来的职业狙击手，而被逼接受任务的豺狼则没声好气地骂他是"政府的狗"。一开始两名主角就处于"对立"的局面，让人很有兴趣知道接下来会发生的事情。



机场的一幕想必玩过街机版的玩家都会记得，这里不但有许多只有在电影中才会看到的画面，最后与"眼镜蛇"的一战更堪称经典，想一枪将他爆头可不是件容易的事情。



街机模式的选人画面，玩家将从豺狼和猎鹰中选出一名角色来进行游戏，所选的角色不同，行动的路线也不同。

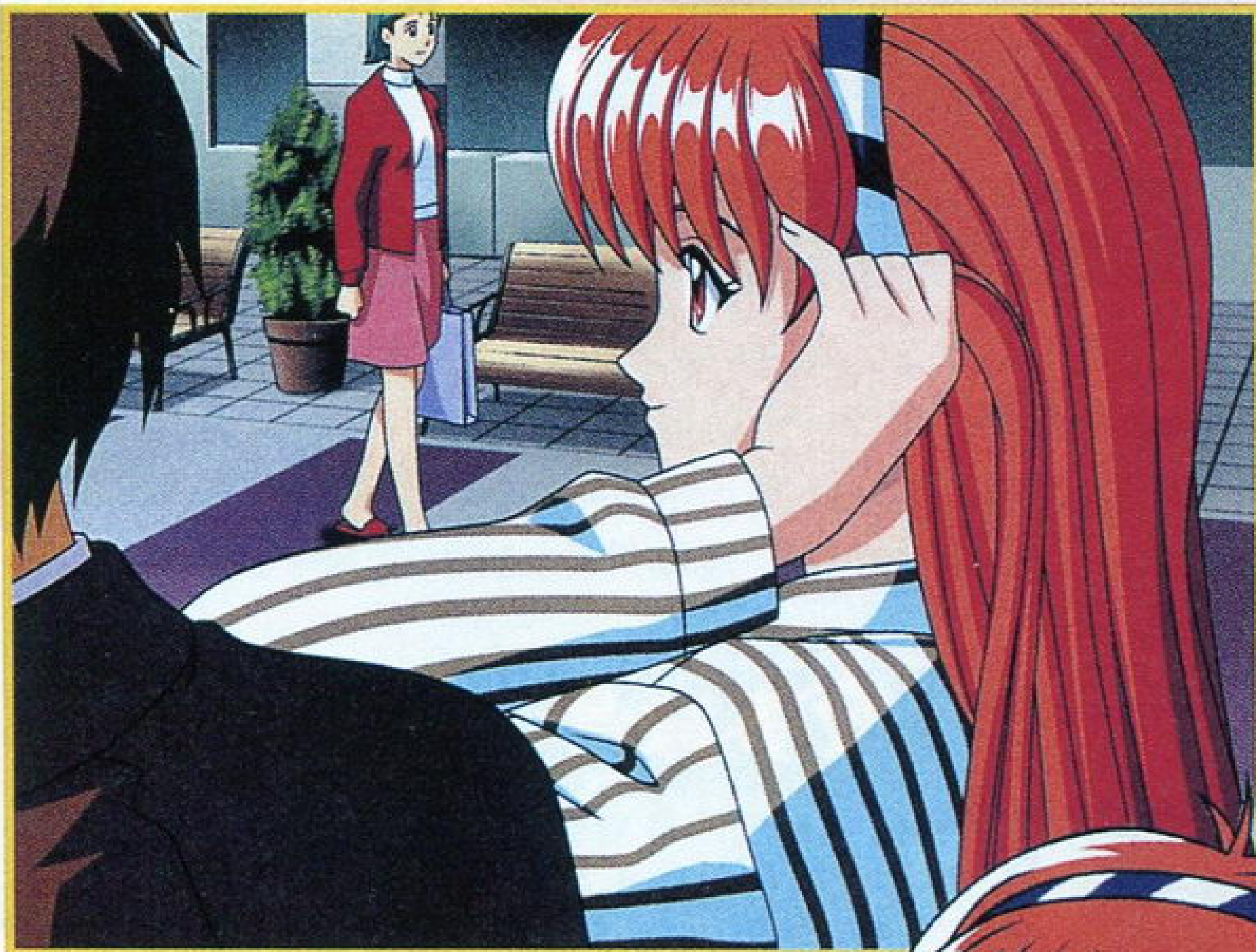
前作的主角，拥有不可思议的冷静的性格以及超一流的潜伏耐力。自从自己一人平息了"总统事件"的危机之后（前作剧情）就从第一线战场上引退，这一次他又重新出山，加入了反恐特种部队。看起来他的加入没有什么特别的原因，不过如果深究他的过去，就会发现他原来曾经是豺狼的妹妹劳拉的恋人……不过他并不认识豺狼，因此在秘密行动中两人碰面时总是弥漫着一股火药味。





美少女恋爱育成游戏中最著名的“《心跳回忆》系列”终于推出最新作了，而且是PS的游戏，相信在PS将退出游戏主机历史舞台的今天，这份“迟到的恋爱感觉”一定会让玩家倍感亲切。现在回想《心跳回忆外传》系列”的三部曲，似乎真正能够润湿玩家眼眶的只有《心跳回忆外传 旅立的诗》，而同为“《心跳回忆2外传》系列”最后一部的《心跳回忆2外传 回忆之钟再度响起》，能否在剧情上超越前作呢？看来只有等待游戏发售之后由玩家自己来寻找答案了。





藤崎诗织

成绩优秀、体育万能、性格温柔的“超级梦中女孩”，不知道能否和阳之下光一起展开一段“梦的演出”呢？



馆林见晴

在毕业前的那段日子里作为“隐藏角色”的她为什么会在本作中同主角相遇呢？

故事背景

在高中时代最后的情人节结束之后，距离毕业典礼只有两周的时间了，可就在此时发生了一件令主角终身难忘的事。而这件事的起因就发生在主角儿时的玩伴阳之下光、当年曾经被光称为姐姐的，现在担任主角班主任老师的麻生华澄，以及光的好朋友水无月琴子这三人之间。她们之间微妙的关系左右着主角的选择，而到底主角应该怎样去表达自己内心的感受呢？

部分剧情画面公开



→中学时代阳之下光和水无月琴子的写真，从这张珍贵的照片中就不难看出两个人的性格差异。



↑琴子其实是一位非常需要得到别人关爱的女孩子，请用真心去对待她吧。

←在公园中的约会地点不期而遇的光与华澄之间保持着微妙的距离感，主角要怎样处理呢？



←很难想象琴子和华澄为什么坐在一起谈话，从她们的表情上看一定遇到了一些烦恼的事。



↑带着悲伤的表情走上讲台的华澄老师，究竟发生了什么事呢？

友情 CHECK

1 大幅强化剧情中对话选项的分歧



为了更加准确地表现女孩子的心理活动，定义为“《心跳回忆2外传》系列”最后一部的《心跳回忆2外传 回忆之钟再度响起》将会在剧情的铺垫上更加细致。而支配剧情走向的对话分歧选项在本作中的地位当然不言而喻，请扮演主角的玩家一定要慎重选择。

2 其他登场角色

除了刚刚介绍过的几位女主角，本作中还会出现几位《心跳回忆2》中登场的角色，包括寿美幸、白雪美帆、伊集院美和八重花樱梨。



ときめきメモリアル2 Substories Memories Ringing On®

《心跳回忆》中的“超人气二人组”隆重登场！

心跳回忆2外传 回忆之钟再度响起

PS	KONAMI	AVG	1人
	预定2001年8月30日发售		未定
CD-ROM	未定		

街机版的《铁拳4》正如火如荼地运作当中，GBA上又要出现新的《铁拳》作品！

GBA	NAMCO	FTG	1人
	未定		未定
卡带	对应通信对战线，多卡游戏（2人对战时，要求有两盒卡带）		

格斗游戏的金字塔《铁拳》(NAMCO语)

GBA 铁拳(暂名)

将在8月25日举行的任天堂"SPACE WORLD"上展出！

最经典的3D格斗游戏之一《铁拳》将会出现GBA版，这真是一个令人难以置信的消息，但现在事实摆在面前，你不得不感叹游戏界真是什么事都有可能发生。在SOUL的印象中，把3D格斗游戏放在以2D机能为主的主机上制作，这应该算是头一次。"《铁拳》系列"是PS上最重要的游戏之一，如今登陆GBA，可见NAMCO是要和昔日的盟友任天堂和好如初了。

对GBA画面的赞美之辞恐怕自己已经说很多了，但是在看到《GBA铁拳》的画面时，自己仍然不由地说：强啊！GBA！

画面特点

2D的《铁拳》？能体现出原来的3D特点吗？在《GBA铁拳》中，NAMCO将灵活地应用GBA的画面回旋机能，来实现原来《铁拳》中的重要系统——轴移动。

画面当然不再是有多边形组成的，而是采用了在传统的2D格斗游戏中常用的动画格式，但画面充满了CG的感觉。



▲初一看画面，你是不是还以为这根本就是PS版《铁拳3》的画面？以上展示的是利用GBA的放缩功能在《铁拳》中完美地表现出距离的远近。

游戏系统

在《GBA铁拳》中，不但会有原来家用机版中《铁拳》的丰富模式，如"生存模式"、"练习模式"和"时间挑战模式"等，还将出现"《铁拳》系列"前所未有的"3人组队模式"(3人TAG)。而这里的3人组队战，还会像《铁拳TT》中的TAG模式一样，在一局进行当中就能够换人，而只要任何一个人体力耗尽就算这一局输。很具有战略性。



▲将会在GBA上实现只有《TTT》才有的TAG模式，乐趣无穷！

在人物的动作上，除了前面所说的轴移动，原来《铁拳》中独有的10连击、连续投技、空中连击和倒地追打技等等系统都将被毫无遗漏地再现于GBA版。

那么键位是怎么安排的呢？对一个移植到掌机上的格斗游戏来说，按键数太少是一个老大难问题。之前的《超级街头霸王Ⅱ X 挑战者》因为按键的问题，就使游戏失色了不少。那么现在的《GBA铁拳》的设定是？

以目前的情报，如果没有什么变故的话，本作《铁拳》将会把A键和B键设定为拳和脚，而L、R键为3人TAG模式中的换人键。也就是说，《GBA铁拳》中，拳脚都没有左右之分了，只有拳和脚。这样可能会有人担心《GBA铁拳》的变化会不够多，不过SOUL认为这一点不是问题，看看"《VR战士》系列"，不也是拳、脚两个键加一个防御键的吗？



▲希望游戏在操作系统上能够让玩家满意。

虽然在《铁拳4》中做了改变，但场景无限扩展一直都是前几作《铁拳》的主要特色之一。利用GBA的回旋、放缩机能，《GBA铁拳》自然也延续了这个特色。

故事背景

本作的故事背景采用的是大家最熟悉的《铁拳3》的故事背景和人物设定。还不了解《铁拳3》和《铁拳TT》中角色背景的《铁拳》FANS也可以趁现在补一下课了。

自从遇到一八后，**风间隼**（音同"笋"）就被一八神秘的力量所吸引，不由自主地向一八靠近，但却不知这种力量来自于**恶魔**（DEVIL）。

数日后，**三岛平八**终于得以挑战**第二届铁拳比赛**（The King Of Iron Fist Tournament 2）的主办者——自己的儿子**三岛一八**，激战的最后，平八击倒了一八，重夺三岛财阀。平八没有注意到一八身上恶魔的存在，将一八扔进了火山口，试图永远消灭他。

第二届铁拳比赛也终于迎来了结局。



之后，恶魔突然出现在隼面前，隼击倒了恶魔后就来到远离人世的屋久岛，独自抚养自己和一八的儿子——**风间仁**。

15年后的冬天，风间仁15岁。

平八为了获得更大的权力，一方面派出三岛财阀的私设部队"铁拳众"在世界各地镇压暴动，制造表面上的和平，一方面派人到印第安遗迹发掘谜之生命体。谜之生命体出现了，但只知道他是**"斗神"**。不久，世界各国发生了一些奇怪的事件，很多拥有**"强力魂"**的格斗家都离奇失踪了。与此同时，一直过着平静生活的隼感觉到了危机，她预感到"那一天"要来了。于是隼将过去所发生的一切告诉仁，并且说自己如果出了什么事就要去找三岛平八。"那一天"终于来了，斗神出现在仁面前，虽然母亲大叫"快逃"，但仁却在一瞬间失去了意识。当仁醒来时，母亲及母亲所在的整个森林都被大火吞噬了……



为了能击倒斗神，仁去找平八，希望得到击倒斗神的力量和武术，在确信斗神的目标就是"强力魂"后，怀着复杂的目的，平八留下了仁，并授之予三岛流的武术。



从那以后，又过了4年，风间仁19岁。

为了引出以"强力魂"为目标的斗神，**第三届铁拳比赛**（The King Of Iron Fist Tournament 3）开幕，平八的野心计划再次展开……

主要登场人物介绍



风间仁

国籍：日本

格斗类型：三岛流喧哗空手改、风间流护身术（母亲所教的+我流）

年龄：19岁

身高：180cm

体重：75kg

血型：AB型

工作：格斗家

爱好：森林浴

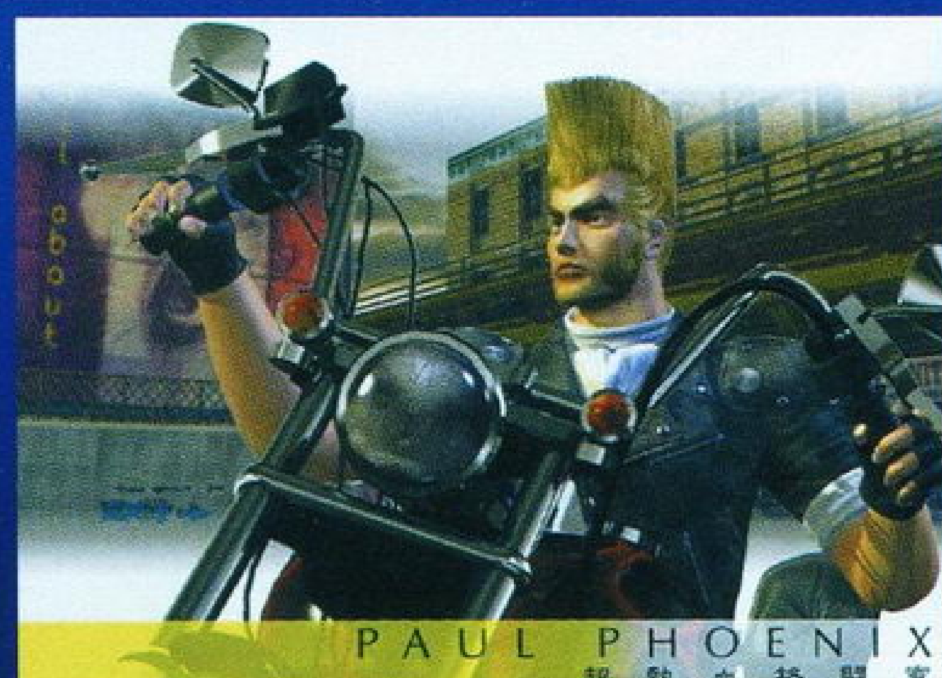
喜欢：母亲的教导

讨厌：欺骗人的行为



◆集力量与美形于一身，而且又是超强人物一八和隼的爱情（？）结晶，当之无愧为我们的主角！

保罗·菲尼克斯



国籍：美国

格斗类型：以柔道为基础的综合格斗技

年龄：46岁

身高：187cm

体重：81kg

血型：O型

工作：现在没有职业，正以成为宇宙第一为目标修行中

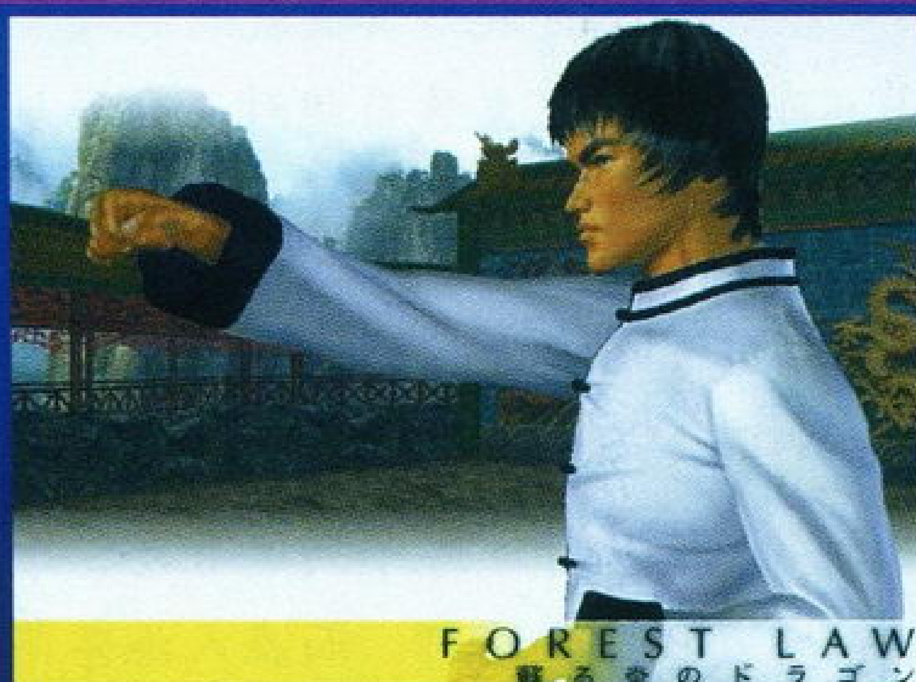
爱好：骑摩托车

喜欢：比萨饼、汽油的臭味

讨厌：日本的高速公路（因为上一次铁拳比赛时，他遇上了大塞车……）



◆"三宝龙"是保罗最利害的招式之一，判定极强，而且第三腿还可以变化为下段。



弗雷斯特·洛

国籍：美国

格斗类型：马歇尔术（MARSHALL ART）

年龄：25岁

身高：177cm

体重：66kg

血型：B型

工作：马歇尔道场第2代师傅（预定）

爱好：购物

喜欢：信用卡（保罗带他去比赛时，不但用它来付参加比赛的费用，还用来付汽油费）

讨厌：两个人一起骑摩托车（保罗的驾驶技巧太可怕了）



◆洛的"左连拳"，速度快，可以进行至少5连击。（哇，全往脸上打呀？）

花郎

国籍：韩国

格斗类型：跆拳道

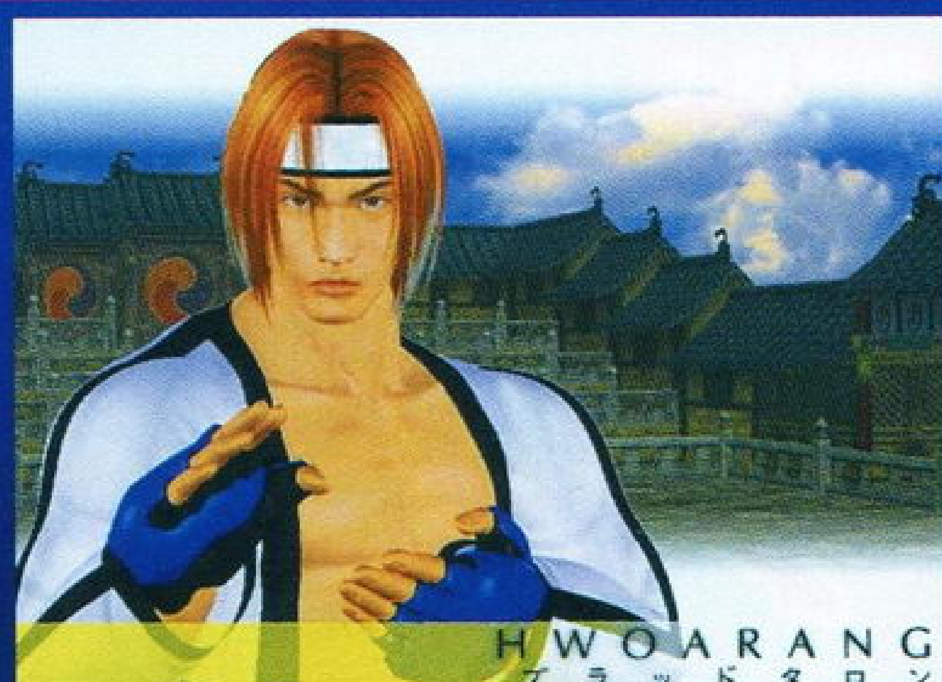
年龄：19岁

身高：181cm

体重：68kg

血型：O型

工作：街头欺诈集团的头领



爱好：卖快艇（运动方面也是万能）

喜欢：与洛克吵嘴（吵嘴方面也很强）

讨厌：三岛流喧哗空手、风间仁



◆花郎的格斗类型是跆拳道，可以随时改变自己脚法，从而使出完全不同的招式。

吉光

国籍：无（原籍日本）

格斗类型：MANJI忍术进化型

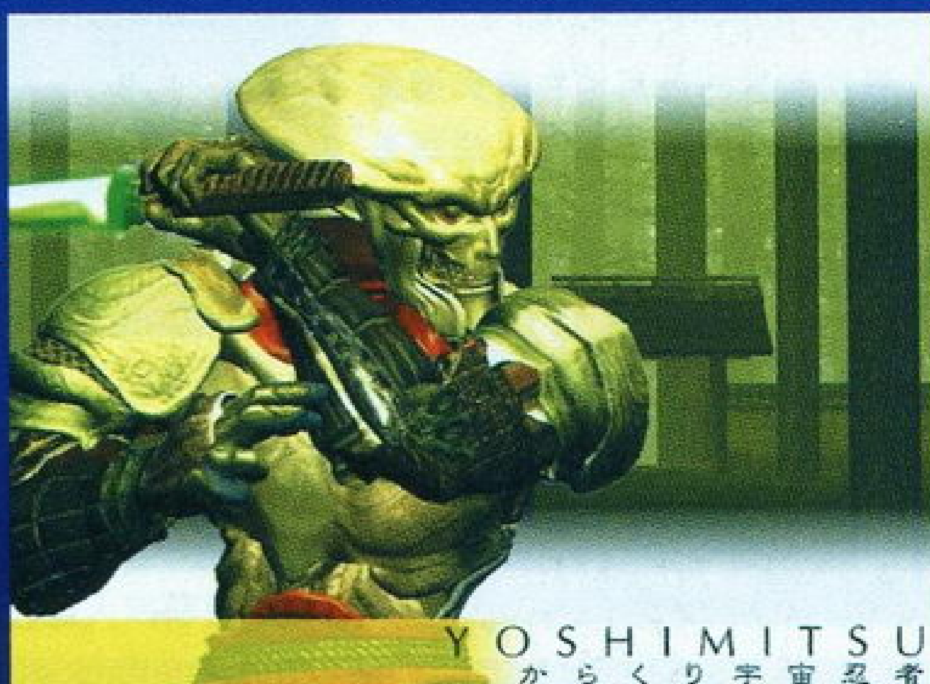
年龄：？岁

身高：178cm

体重：63kg

血型：O型

工作：MANJI党首领



爱好：看相扑比赛、上网浏览

喜欢：游戏机中心（尤其是新宿的）

讨厌：恶人、对战态度不好的人



◆吉光的招式很有些怪诡，用剑还可以进行"防御不能"判定的攻击。



凌小雨

国籍：中国

格斗类型：以八卦掌、披卦掌为基础的各种中国拳法

年龄：16岁

身高：157cm

体重：42kg

血型：A型

工作：高中1年级、照顾熊猫

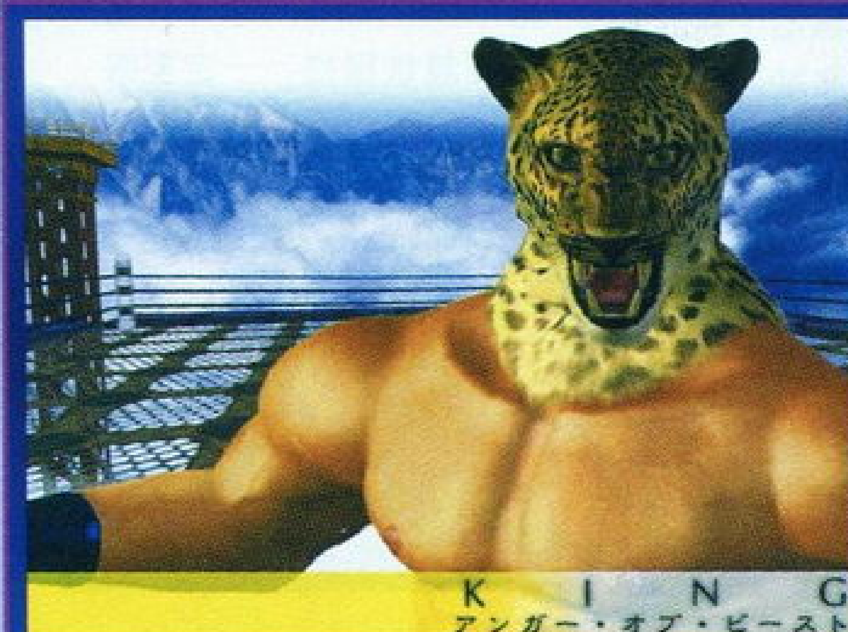
爱好：到世界各地的游乐场、主题公园去参观、旅行

喜欢：肉包子、豆馅包子、虾烧卖、北京烤鸭、烤章鱼等等……

讨厌：数学老师



◆凌小雨自登场《铁拳》后就一跃成为超人气角色。



金

国籍：墨西哥

格斗类型：摔角

年龄：28岁

身高：200cm

体重：90kg

血型：A型

工作：摔角选手、经营孤儿院

爱好：让孩子们得到快乐

喜欢：和ARMOR KING对战后胜利的啤酒

讨厌：孩子的眼泪



◆KING的连续技脍炙人口，不过要掌握它可就难了……

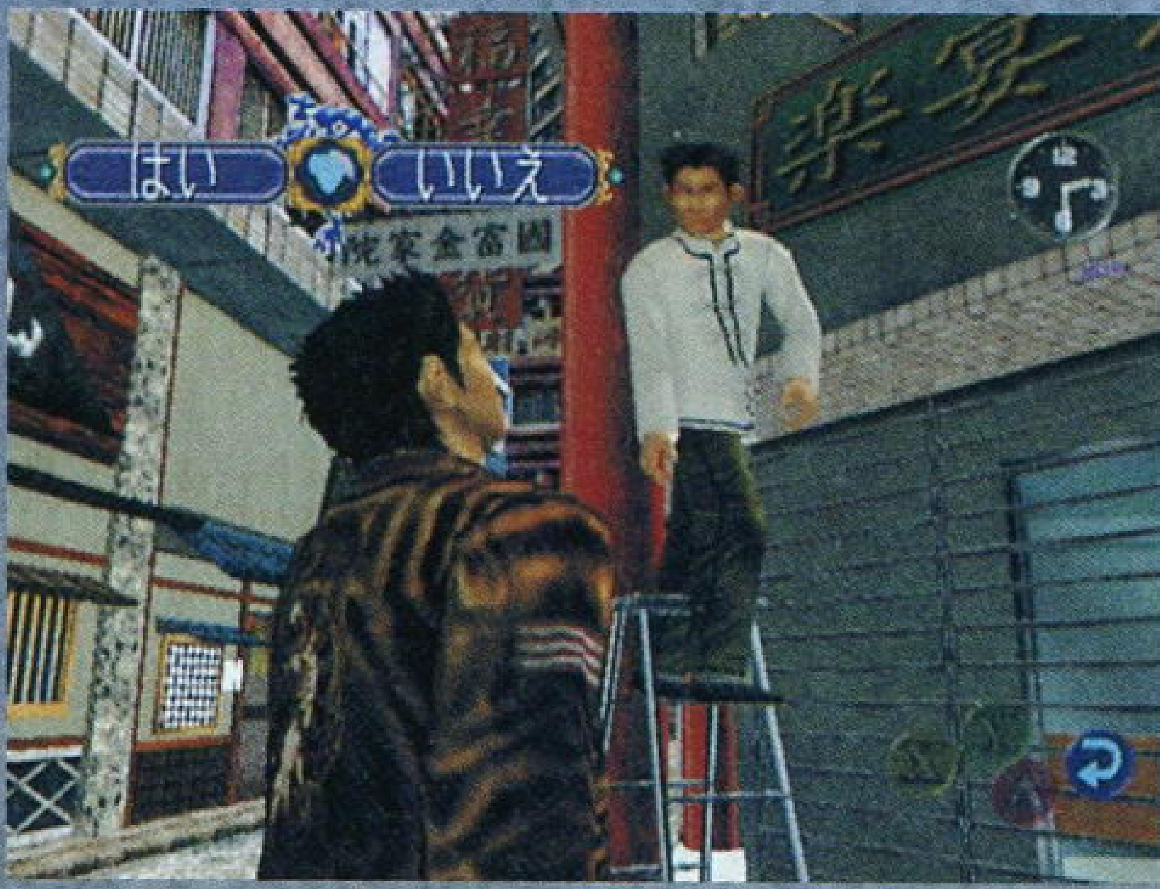


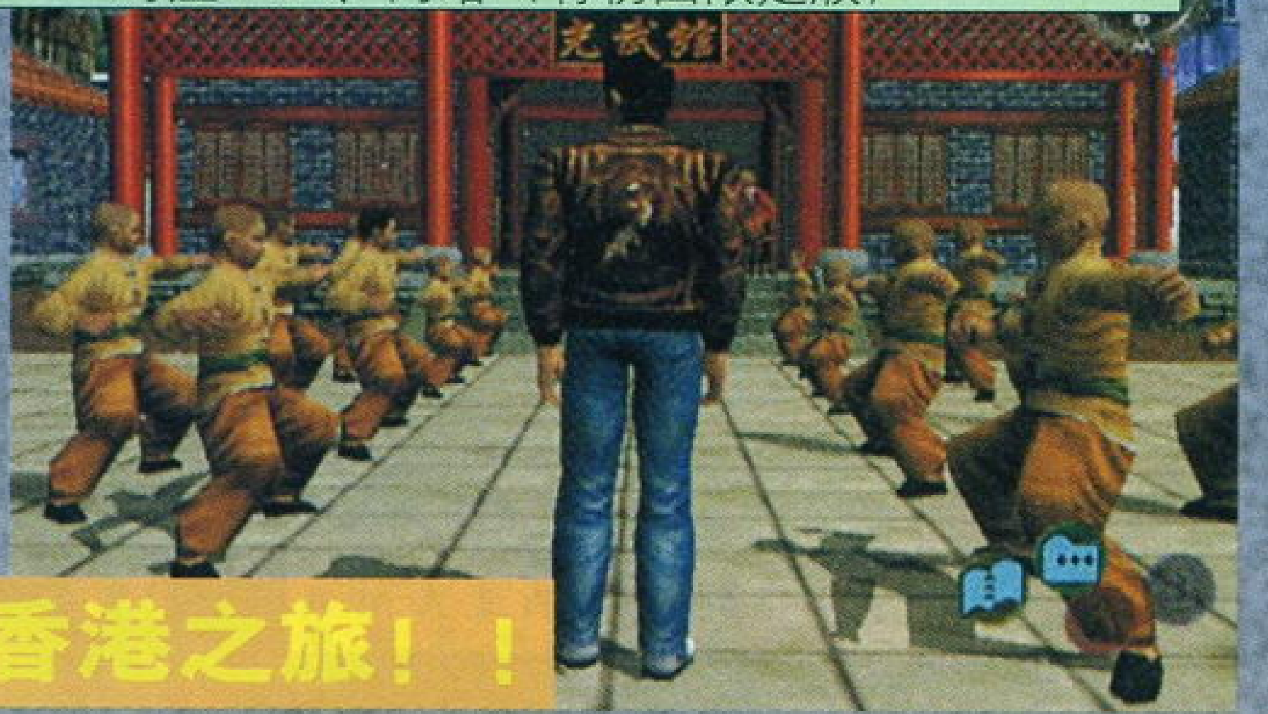
◆初期登场的角色还有杰克和尼娜，因版面有限，在此就不一一介绍了，请期待我们的续报！

DC	SEGA／AM2	FREE	1人
GD-ROM x 4	预定 2001 年 9 月 6 日发售		22 格
	对应 VGA、网络（有初回限定版）		

莎木 II

芭月凉的香港之旅！！





助人模式 芭月凉在菜珍街遇上了正在悬挂横匾的店员，是否帮助他的工作将取决于玩家的选择，类似这样的助人模式将多次在《莎木 II》中出现，每次处理事件所造成的结果可能或多或少影响剧情的发展。





剧情模式 游戏中的重要剧情部分都会以即时演算的画面来表达，就仿佛看电影一样，这两幅图描述的是芭月凉前往光武馆拜访桃李少的一幕。

这就是芭月凉要寻找的桃李少老师。





新增角色 在本刊以前的数次报道中所提到的肉贩郭和周终于公布了！两人在菜珍街上做相同的生意，可能相当敌视对方呢。

距离《莎木 II》的发售日已经越来越近了，许多玩过前作的玩家可能已经等得不耐烦了。看一看这次报道的内容，玩家就不难发现这其实就是游戏序章的内容，由此可以推断，9月6日这个预定发售日绝对不会再延期了！而从另外一个方面看，该游戏中可以触发的事件数量绝对比前作更多、更复杂，SEGA官方的发言说是前作的6倍左右。此外，本次报道中还有该游戏初回限定版的附加碟的详细介绍，请千万不要错过。

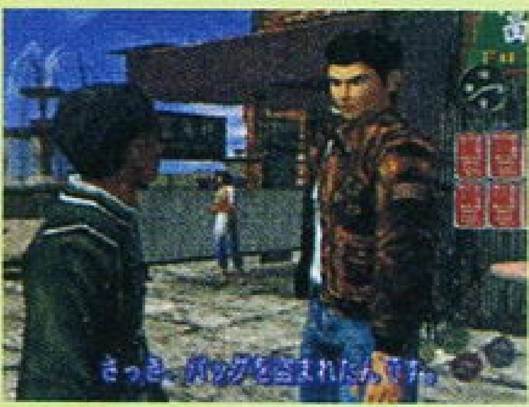
为报杀父之仇而从日本远渡而来的芭月凉终于到达香港。下船之后，他所要寻找的第一个人就是桃李少老师。而在人海茫茫的香港，究竟从哪里找起呢？可是天有不测风云，芭月凉在帮助一名被流氓追赶的少年时，一时大意被别人偷去了装有凤凰镜的背包，为了尽快找到背包，芭月凉开始了他在香港的行动……

シェンムーII
~Shenmue II~

游戏正式剧情大公开

1.打听盗包人的下落

在无可奈何的情况下，芭月凉只好向陌生的路人询问有关盗包人的下落。这段时间内玩家可以熟悉游戏的操作以及新增系统的运用，对今后的游戏很有帮助。



←向陌生的路人说明情况，请求帮助。



↑终于打听到一丝线索，看来比较有希望了。

2.发现自己中计了

↓寻找线索的芭月凉在露天酒廊听到两个当地人的谈话，说到有关"四人组"的事。





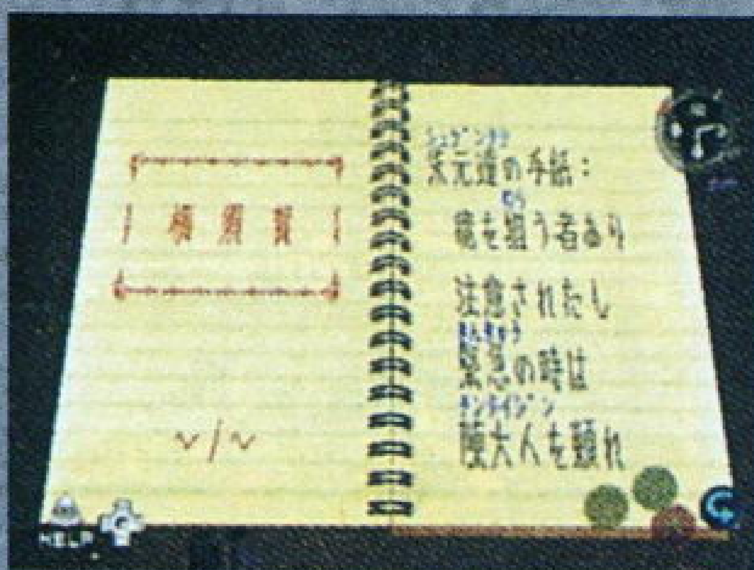
↑交谈之后，芭月凉才知道刚才自己中计了，原来被流氓追逐的那名少年和那3个流氓是一伙的，在当地被称为"盗窃四人组"。

↓芭月凉怒火中烧，决定找到那名少年，夺回背包。



注意点　《莎木 II》中还有记事簿！

前作中指引玩家发展剧情的重要道具就是记事簿，而在《莎木 II》中还会保留这个设计，这绝对是相当体贴玩家的设计。



↑在横须贺所发生的事情会被记录在记事簿的第1部分。

↓查找在香港地区所发生的事件就要留意记事簿的第2部分。



3.发现盗窃少年黄仔，追逐QTE重现！

在芭月凉更深入的调查下，终于打听到盗窃少年黄仔经常出没的地点。究竟应该如何处理这件事呢？



←发现了黄仔，芭月凉快速追了上去，而狡猾的黄仔也认出了芭月凉，拔腿就逃。

↓QTE的最后一个部分是要翻越铁栅栏，一定要眼明手快啊！

→追赶到码头仓库，黄仔利用一些包装箱阻挡芭月凉的追赶，玩家久违的QTE再次出现。



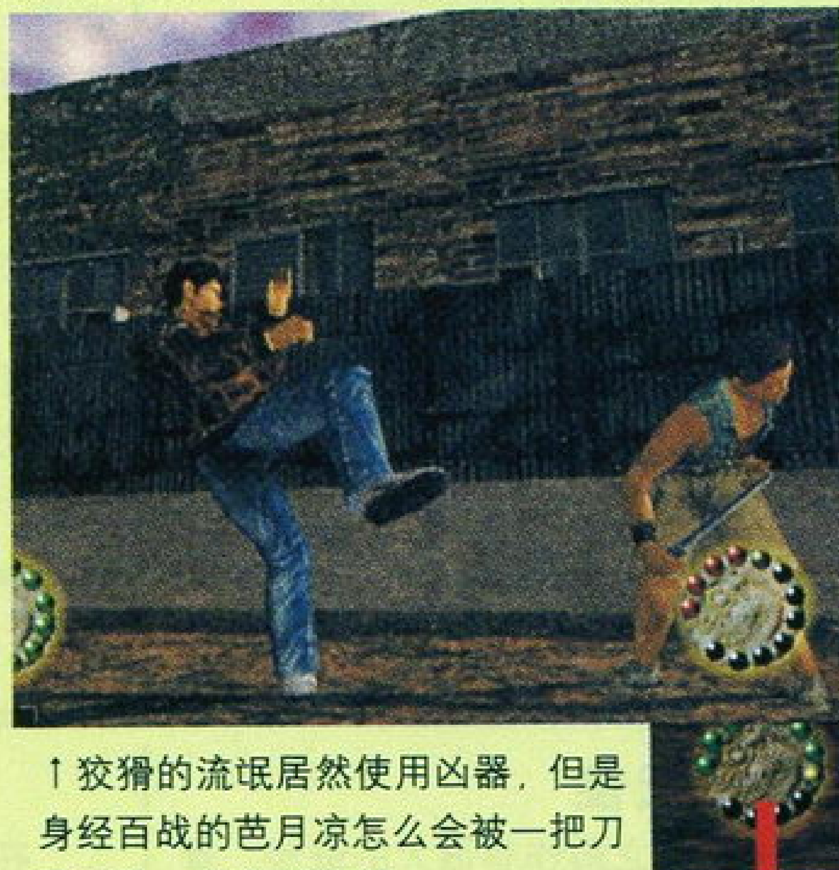


4.找到“盗窃四人组”，展开激烈的1对2的BATTEL SHOW!

完成前面的QTE之后，芭月凉才发现黄仔将他引入了“盗窃四人组”的老巢。要想夺回自己的背包，看来只有和他们一战了。此时游戏也开始了战斗模式，芭月凉的操作和前作完全一样：X键为手技；A键为足技；B键组合方向键为投技；Y键组合方向键可以进行回避和攻击弹返；按住L键组合方向键为奔跑；按R键可以使出在“登录技一览表”中所设定的招式。只要是熟悉前作的玩家，相信一定会取得胜利。



↑QTE成功过关之后，便要展开武力对决了，相信他们绝对不是芭月凉的对手。


↑狡猾的流氓居然使用凶器，但是身经百战的芭月凉怎么会被一把刀子唬住，轻松迎战吧。

↓战斗模式中画面左下方是凉的体力计，右下方是对手的体力计（前作中没有该设定）。

如果刚才QTE失败的话……



没有能翻越铁丝网，被警卫发现，QTE失败。



黄仔逃跑了，看来只能等待下次的机会了。

5.搞定“盗窃四人组”，找回背包，向新的目的地进发！

在战斗模式中取得胜利之后，但却还是无法从流氓口中得到背包的下落，而此时芭月凉捉住黄仔，看在他有悔改的表现上，只要求他帮助自己找到背包就可以了。当黄仔带着芭月凉从隐藏据点找回背包之后，还向凉提供了一些有用的信息，看来要向新的目的地进发了！



→黄仔将背包还给芭月凉，在确认没有少什么东西之后，凉向黄仔打听一个地址。



↑终于收拾了嚣张的“盗窃四人组”。



↑黄仔表示洗心革面，并且帮助凉去寻找藏有背包的地点。黄仔在前面带路，和凉一起去找回背包，在路上可以和黄仔交谈。



↑黄仔其实并不是一个坏孩子，只是为了生计而伙同他人盗窃，他原名倪贤翁，是土生土长的香港人。



→黄仔根据芭月凉所提供的信息，画出一张草图，让凉按照地图的指示前往湾仔的菜珍街方来旅社。

TO BE CONTINUE……

新资料

DIGEST MOVIE

这是一个在DISC4标题画面中出现的选项。它的内容就是将《莎木 一章 横须贺》中的著名场面编辑成一段影片，在这段长达14分钟的影片内，老玩家可以重温前作的内容，而新玩家可以配合影片的讲解了解以前的故事，更准确地把握“《莎木》系列”的剧情发展。



《VR战士4》特制PREMIUM DISC内容公开

在购买《莎木Ⅱ》的初回限定版时，会发现两张随游戏附送的《VR战士4》特制PREMIUM DISC，而现在这两张碟的内容已经公开，分别是“《VIRTUA FIGHTER 4》PASSPORT VF.NET”和“VIRTUA FIGHTER HISTORY/《VF4》”。





《VIRTUA FIGHTER 4》PASSPORT VF.NET

只要玩家将“《VIRTUA FIGHTER 4》PASSPORT VF.NET”放入DC主机内，通过MODEM连接到INTERNET上就可以使用。它的主要作用就是利用DC观看街机版《VR战士4》的专用网页“VF.NET”上的最新情报，下载一些珍贵的资料。

VIRTUA FIGHTER HISTORY/《VF4》

以追求真实格斗技巧为宗旨的“《VR战士》系列”，自从1993年首次用3D的形式表现登场，就受到了无数玩家热烈好评，而这张碟就收录了从《VR战士》到《VR战士4》这8年以来整个系列的发展历程，其中包括许多珍贵的设定资料和音乐鉴赏，以及经典的对战场面，极具收藏价值。



画面
音效
系统
游戏性

评分	GOUKI	纱迦	SOUL
	8	6	8

GOUKI

将前作称之为“PS上的最强3DACT之一”恐怕没有人会反对，这也正是不少人玩这一作的主要动力之一。游戏延续了前作的人物设定，不过任务就变成了利用吸尘器将不爱干净的猴子身上的短裤吸下来……感觉有些怪怪的。“2001只猴子”这一目标多少暗示了这一作风格的变化。在前作中你需要四处搜寻猴子，然后悄悄地接近它们，将它们全部捉到；而在此作中则变成了“在光天化日之下的对猴子的暴行”，吸尘器比起前作的网兜来说的确好用许多。当然，到了游戏的后半段，也有不少狡猾的猴子比较难捉到，不知道第2001只猴子有多难捉呢？

纱迦

这是PS上的爆笑ACT《捉猴》的续作，现在变成了PS2的游戏。不过如果事先不知道的话，光看画面，实在是很难猜出这是一个PS2的游戏。虽说玩游戏不能光看画面，但身为游戏商，你也要给点专业精神，体现一下PS2的优越性吧。

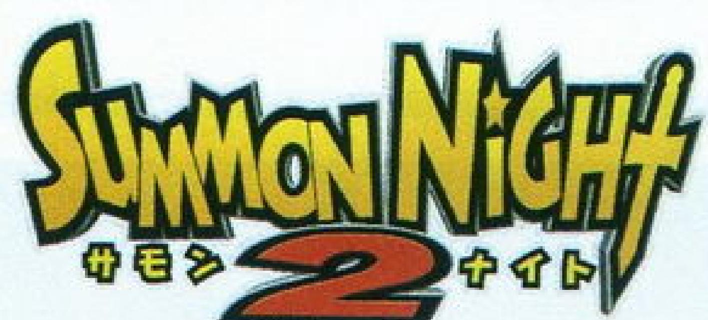
比起前作多种多样的捉猴方法来，游戏的内容反而变单薄了。不过当玩家操纵着主角拿着吸尘器到处吸猴子的裤子时，还是很搞笑的，特别是看到主角所到之处猴子们被撵得鸡飞狗跳的场面。只是玩多了，会有一丝厌烦。所谓小品级的游戏就是这样了，偶尔玩一下可以，玩久了会腻的。

SOUL

充分利用DUALSHOCK手柄功能的极有创意的《捉猴》曾在PS上大受欢迎，本来以为SCE会因此在PS2上郑重制作续集，却不曾想《捉猴2001》在事先没有什么宣传的情况下就仓促推出了（我们都还没来及做个较好的“前线狙击”^_^）。而游戏本身也给人一种仓促制作的感觉，画面素质竟然只会让人认为这是第一代就具有的水平，实在对不起PS2的高性能（夸张了，游戏的3D还是很顺滑的）。当然，再怎么说，这毕竟也是独具创意的游戏，游戏的游戏性不会低到哪里去，而且很耐玩（游戏中总共有2001只猴子）。画面风格也保持上一代清新、可爱的特点，相信女性玩家也会很容易喜欢这款游戏。也许是SCE并不重视该游戏在日本的市场，希望它的欧美版能能受到足够的重视。

热血推荐

捉猴2001 SCEI/PS2/CD-ROM/APE ESCAPE2001/3DACT/2001-07-05/系列第二作/1人/83K



画面
音效
系统
游戏性

评分	D·S	邪魔天使	慕容非
	7	8	8

D·S

个人对此游戏的感觉和前作一样只属一般，在类型和系统上比较类似《皇家骑士团》，属于典型的S·RPG。特别的地方就是多了利用召唤兽作战这一环节，就战略战术上讲还是具有相当良好的平衡性，尤其是召唤兽成长系统。人物设计方面没有什么出色之处，可能还是比较喜欢一些唯美的造型设计吧。游戏的缺点之一就是不能忍受过长的剧情交代，严重影响了该游戏的流畅性。当然，对于BANPRESTO出品的S·RPG有兴趣的玩家还是可以一试的，特别是在PS上已经没有大作推出的今天。

邪魔天使

游戏画面较之前作有很大的进步，音乐也不错，系统和操作感没有太大突破，耐玩度也很有限，仅仅十几个小时就爆机了，给人一种意犹未尽的感觉。总体来说，没有多少新的创意，没有超越传统的S·RPG局限。但是，在PS软件日益匮乏的今天，能够有这样的表现已经很不错了，还能有什么更高的奢望呢！？只要没有受骗上当的感觉就行了（是不是很没有追求？）。曾经有很多PS精品放在我面前，我没有珍惜，如果再有曾经的那种好事，告诉我，我一定把她收藏在我的那台布满尘土的PS里面，留作一个纪念吧！《召唤之夜2》可能不会是我的最爱，但肯定是我对PS衷情的一个见证……

慕容非

在这个时期，这个四野空荡的时期，推出这样一部中上水平的S·RPG实在是很聪明的做法啊。换在以前，这样的人设我一定是不会去碰的，但现在看来看去能够在PS上见到的我又能玩的游戏实在太少，所以它就入选了。

深入接触了游戏之后，发现还是很值得一玩的，游戏有着类似于“皇骑”的地图，作为重头戏的各种召唤也做得很到位，版面设计很有特色，有极浓郁的乡村味道，道具和武器的设计很丰富。游戏中还穿插了不少的迷你游戏，总体上这是一个制作得很认真很充实的游戏，建议喜欢这个类型的玩家都去试试看。

不过直到现在，我仍然很讨厌它的画风，感觉巨丑陋。

热血推荐

召唤之夜2 BANPRESTO/PS/2CD-ROM/SUMMON NIGHT 2/S·RPG/2001-08-02/系列第二作/1人/1格



画面
音效
系统
游戏性

评分	D·S	邪魔天使	ALXIA
	9	8	7

D·S

期待已久的经典美少女恋爱育成游戏经过数次的延期之后终于推出了！这款游戏最大的特色就是以日本非常活跃的漫画同人会为背景，讲述一段段感人肺腑的恋爱故事。虽然在系统上与同类游戏没有什么太大的差别，可是在静态CG画面的表现上确实是近年来最出色的，当全情投入其中时，仿佛身上每一个细胞都为之“触动”。朴实无华的少男少女为了自己的爱好彼此相遇，又为了赢得团体创作结晶的成功而相互关照，在成为同人志中坚力量的那一天晚上，她靠在我的肩上流下了幸福的泪水。每当玩到这里，总是感到非常欣慰，能够和她在一起，多美好！对于日文不好的玩家，该游戏还提供了“帮助模式”，指导玩家将游戏顺畅地进行下去。另外值得一提的就是该游戏的原创角色和音乐，由于使用了两张GD-ROM的关系，原创角色御影昴的相关剧情非常多，绝对不是为了充数而设，该角色的性格设计也非常有趣，深陷其中才发现她是比家本千纱更需要关怀的可爱女孩。游戏中采用了全程语音的模式，在安静的夜晚细细体会日本声优的出色表现，才明白什么是真正的“专业”。游戏的配乐相当独特，细腻中偶而出现一些不寻常的跳动节拍，配合情节的发展，完全忠实再现了少女们在恋爱中瞬息万变的情感世界。总之，LEAF的作品都有其独特的一面，而曾经负责移植PS版《TO HEART》的AQUAPLUS这一次的表现同样没有使玩家失望，向喜欢这类型游戏的玩家“吐血推荐”啊！

热血推荐

漫画同人会 AQUEPLUS/DC/2GD-ROM/COMIC PARTY/AVG/2001-08-09/移植自电脑同名作品/1人/对应VGA/10格



画面
音效
系统
游戏性

评分	GOUKI	装机工	ACE飞行员
	7	6	7

ACE飞行员

个人认为《异形前线》还是一款很不错的游戏，再怎么说也是SEGA出品嘛，质量还是有保证的。游戏最大的优点就是完美地模拟出了坦克行驶时的那种重量感。游戏中坦克在炮击敌人时的画面表现也相当出色，会给人带来无比的爽快感。《异形前线》的音乐很富有节奏感，非常军事化，让人十分喜欢这类音乐。本来游戏完全可以打8分，但是由于在街机模式中游戏舞台仅仅只有3关实在是太少了点，刚刚玩得投入就要结束了，实在有种恨铁不成钢的感觉。还有一点遗憾就是游戏除了网络上支持8人对战之外，单机是不能进行对战的，想来我还从来没有“驾驶”坦克在家用机上和人对战过，唉！不知道SEGA怎么想的。DC版追加了TACTICS模式，难度之高有点让人望而生畏，如果游戏难度设定适当点还可以弥补一下街机模式中关数不足的缺憾，可惜那可怕的难度加上长时间的读盘实在让人没有继续玩下去的勇气，失败啊！

装机工

那天在专卖店门口看到商家正在展示这款游戏，用了VGA接电脑彩显。对硬件比较敏感的我发现它画面还很干净，颜色也还可以，再加上以前对军事也很感兴趣，而游戏里的坦克造型还算比较有模有样，于是热情高涨地把它请回了编辑部。

在打了约半个小时候后我就放弃它了！Why？真的是无聊啊！本人好歹也逐过几年军事，但是没见过跑这么慢的坦克，游戏里惟一需要注意的就是千万别被围攻，然后只要你先开炮，十有八九都是你赢了。在此游戏中，坦克的机动性完全没有表现出来，即使你故意选机动性强的也没用——和开得最慢的没什么区别，要比的主要是看谁的炮粗，谁的皮厚……

不过话说回来这款游戏画面还算是中上，且凭着能一直CONTINUE而可以肆无忌惮地冲在前面乱打（只限街机模式），还是能稍许带来些快感。总之，在没有什么玩的情况下用来解解闷还算是及格。

不过不失

异形前线 世嘉＼WOW ENTERTAINMENT/DC/ALIEN FRONT ONLINE/STG/2001-08-07/美版/街机移植/1～8人/对应网络对战、振动包、VGA/8格

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）2286364 2223012

（注） 15分及以下：垃圾GAME；16～20：不过不失；21～25：热血推荐；26～30：黄金珍藏

文：ACE 飞行员



异形前线

DC	SEGA/WOW ENTERTAINMENT	STG	1～8人
	2001年8月7日发售		8格
GD-ROM	对应振动包		

可怜的地球再次遭到恐怖异形的入侵，而你的使命就是驾驶先进的坦克和它们进行面对面的较量。最近DC上推出了很多追求爽快感的游戏《重金属》、《OUTTRIGGER》等都是这样的游戏。现在SEGA旗下的子公司WOW ENTERTAINMENT又将其近期开发的最新街机STG游戏《异形前线》火速搬到了DC上，无论是在画面，操作感，还是游戏性方面都比之前在DC推出的同类作品要出色得多。

“装扮一新”的异形

I WANT YOU FOR FOOD

基本操作



《异形前线》最值得称道的就是操控，WOW ENTERTAINMENT将驾驶坦克时的感觉模拟得特别贴切，极具真实感。坦克会随着道路的起伏程度的不同而产生不同程度的晃动，坦克的履带也会产生相应的变化。炮击敌人时坦克也会因后座力而产生摇晃等等，这些细节的准确处理都显出了制作小组的功力。值得注意的是手柄的B键可发动威力惊人的“超级武器”，甚至是毁灭性的核武器。强烈建议玩家配合DC的振动包来玩这款游戏，绝对让你体会到陆战中最具杀伤力的武器——坦克那横扫千军的威力。

基本模式

ARCADE	游戏中的任务关卡，共分为三关循环进行。
TACTICS	DC独有的战术任务模式，全面考验玩家各项技术。
ONLINE	《异形前线》支持网上组队作战，最多可以8人同时游戏，有兴趣的朋友大可一试。
OPTION	将光标移动到画面的滑块上按住A键后移动摇杆可进行各种设定调节。

主战坦克

游戏将角色分为地球同盟军和异形两方，每一方都装备了三种不同型号的坦克可分为重型、中型、轻型。重型坦克主要配备了大口径的主炮和重装甲，但是机动性能上就显得不足。轻型坦克有很高的机动性能，但是装甲和主炮威力都和其他两种型号的坦克有一定的差距。异形方的坦克其实也是有“人”驾驶。如果仔细观察，隐约可以看见驾驶舱内异形狰狞的单眼。





→异形方的重型坦克威力巨大

←地球同盟军的中型坦克——M1A2 ABRMAS

艰难的TACTICS模式

TACTICS这是比ARCADE更富有挑战性的一种全新战略模式。模式中同样可以选择地球同盟军和异形两方进行作战，每一方需要完成多达30关的任务，游戏的难度相当高，某些任务完成的条件十分的苛刻。当然游戏中会出现多个ARCADE模式没有的场景，这也使得TACTICS变得比较吸引人。

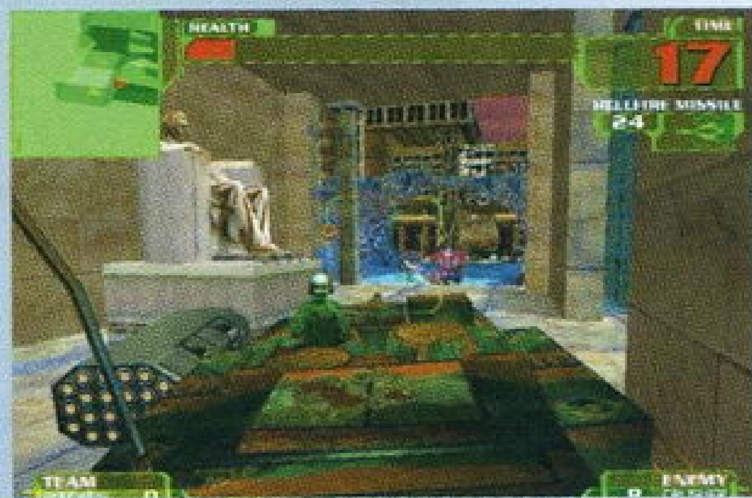

《异形前线》业务用机台



三大主战场

ARCADE中会循环出现华盛顿、东京、远古的遗迹三个游戏舞台。玩家共有多次续关机会，直至自己坦克被彻底地摧毁。游戏的规则十分简单，无论是扮演异形还是选择地球同盟军，无论是玩家自己还是CPU操作的坦克，只要在规定的时间内率先击毁敌人的15辆坦克就算获胜。坦克主要依靠主炮攻击敌人，每击毁一辆敌军坦克就会出现回复道具和特殊武器。如果合理地利用特殊武器可以在很短的时间内轻松地消灭多个敌人。游戏画面的左上角是地图，上面出现的红色小三角表示敌人的方位，和队友协同作战，前后夹击敌人也是应该时常考虑的一种战术。

华盛顿 Washington


著名的林肯纪念馆变成了这个模样

这时候的华盛顿早已没有往日的繁华，剩下的只是被异形侵蚀过后留下的废墟。虽然游戏的场地不是很大，但是华盛顿著名的建筑都会在里面出现。玩家在杀敌的同时还可以开着坦克到林肯纪念馆去逛逛，别有一番风味啊。

东京 Tokyo



本关完全属于坦克巷战。东京拥挤的街道给人留下了深刻的印象。玩家可以在游戏中任意破坏，用主炮轰垮一栋大楼也是很平常的事情。因为是巷战，玩家可以躲在两栋大厦的中间伏击敌人，或者绕到敌军的身后进行偷袭。当心，游戏中有一处地段会不时地有地铁通过，如果撞上地铁会造成极大的伤害。奇怪，难道坦克还害怕地铁不成？

远古的遗迹 Ancient Ruins

看到这一关就让ACE飞行员想到了《拯救大兵雷恩》里盟军登陆的那个情景，游戏中一样会出现海滩和登陆舰艇。本关地形属于开发式和封闭式相结合，即可以在广大海滩上进行“平原作战”，也可以在遗迹中进行捉迷藏式的战斗。

文：邪魔天使

召唤之夜2

PS	BANPRESOT	S・RPG	1人
CD-ROM	2001年8月2日发售		1格

随着新世代主机的推出，PS已经逐渐走入被遗忘的角落，成了CD播放器，除了偶尔和朋友玩玩《WE》或《KOF》外，对之已经没有什么期待了……正当感叹曾经火红一时的PS如今竟然是这么冷清，这部《召唤之夜2》唤醒了难舍的PS情结，本作可以说是很长一段时间以来难得的一部PS佳作，绝对值得各位FANS破费的。

SUMMON NIGHT サモンナイト2

AVG系统解析——对话和移动

一、对话

在AVG部分，最重要的就是对话选择，一般都是从2~4个选项中选择一个，玩家的选择不仅会直接影响剧情的发展和角色的好感度，而且会改变出现的敌人的种类和数量，所以一定要谨慎选择。另外，在每一话的最后，都会有一个夜间对话场景，可以和朋友角色对话，进一步提高好感度，千万不要忽视。



↑对话的选择非常重要，主人公的命运和故事的发展全在你一念之中。

二、移动



将光标对准移动点，按○键。

在街道地图上，蓝色移动点是事件发生场所，当移动到这些地方，如果有角色站在那儿，就能够和他对话。此外，地图中还有（アジド）指挥所和商店等的表示，玩家可以很容易地根据画面的提示移动到这些地方。在一些可能发生事件的特定地方，都会立有一面旗子，移动到此，就会发生战斗。在进入战斗画面之前，首先要检查一下装备情况。



在红色移动点处，可以将地图切换到（アジド）指挥所或街道之外。

事件发生前的行动顺序：

1 往蓝色移动点。事件主要是发生在街道和（アジド）指挥所，在AVG部分中主要来往于这两个舞台中。



2 到过所有竖有旗子可能发生事件的地方后，会有特殊的事件画面提示，不过，选择这个特殊事件后，就可能看不到其他事件了。



3 前往新的事件场所，在会话事件发生之后就可以进入战斗画面了。在进入战斗画面之前，一定要检查装备情况。



4 在出现选择肢时。选择[はい]就可以进入事件场面，如果选择[まだです]，就会回到街道画面中。



灵活运用5个设施，做好充分的战斗准备

1 商店：



↑在第一话中出现的商品非常有限，进入第二话后……

在这里可以进行武器、防护道具、饰物以及消费道具的买卖。每推进一话，商店中出现的武器和道具都会更新，而且攻击性能或防护性能都会比上一话中出现的要好，可以立即购买，提高自身的攻击和防御能力，这样在自由战斗舞台中，就可以轻松获胜，获得更多的金钱和道具。

↑新品到货，旧货也就被撤下柜台。

2 自由战斗舞台：

这是一个获取道具和经验值的好地方。自由战斗舞台只有两处，每个舞台中出现敌人的数量、种类以及初期装备都是固定的，只要掌握这些情况，攻略得法，就可以轻松获胜。可以多次反复进入，积累经验值，赚取金钱。



↑战斗胜利后，不仅可以得到金钱和经验值，还可能得到一些特别的道具。

3 迷你游戏：

迷你游戏共有5种，每种的攻略要点都不相同。只要完成任务，就可以得到一定数量的金钱和一些特别的道具。由于每一话的迷你游戏中出现的道具都不相同，最好每个迷你游戏都玩一次。

←令人愉快的迷你游戏，金钱多多，道具多多

4 召唤商店：

在这里，玩家只要支付一定金钱，就可以购买到召唤育成所需的材料——各种属性召唤石和关键道具（带有★号的武器、防护道具和饰物）。



→从第三话开始就出现召唤商店，应多加利用。

5 指挥部：

和街道舞台一样，这个舞台中有很多移动点，每个移动点都会有事件发生。在自己的房间中可以实行下面5个指令：

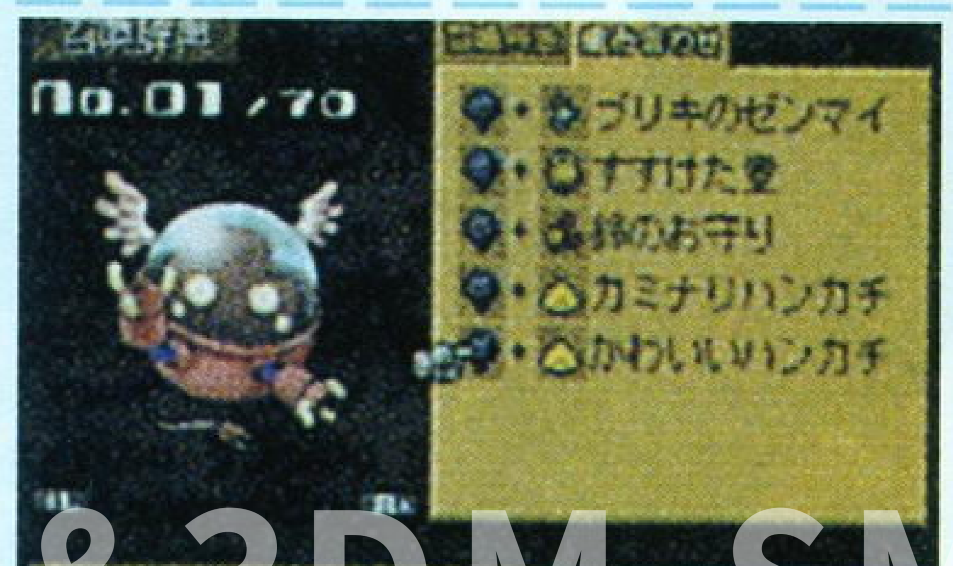
（1）状态。选择这个指令，可以了解到每个角色的能力值、装备的道具以及各种特殊能力。

（2）所持品。选择这个指令，可以看到自己装备的各种武器、防护道具、饰物、消费道具以及召唤术。

（3）召唤辞典。可以了解到可能的召唤术效果以及如何将关键道具和召唤石合成的。

（4）セーブ（记录）。记录指令，最多可以记录15个数据。

（5）设定。选择这个指令，可以自由进行音效调整。



↑在进入战斗画面之前，一定要检查一下自己的装备情况。

★在AVG对话场景中，按住R2键，再按×键就可以快速跳过对话。

★移动的小秘技，在街上、指挥所和WORLDMAP中时，按□键，光标就会自动移动到红色移动点处。

★战斗中角色的方向非常重要，将光标移动到你所想要控制的角色头上，按一下□键，这个角色的头上就会出现一个提示标记，这时再按□键，它就会按顺时针转动，这样就可以随时变更角色方向了。

★在战斗中，按△键，角色的头上就会出现两种标记，如果标记是鞋子形状，表示它处于移动状态；如果是剑形状，就表示该角色是处于攻击、召唤状态等。由于敌我双方都有表示，应多加利用，随时了解敌人的行动情况。

SLG系统解析——战斗和召唤育成

一 战斗：

本作的战斗是敌我轮换展开的回合制，玩家可以任意决定自己一方行动的角色，设定细致有效的战斗计划。不过，由于每一个战斗舞台中都没有回合限制，要求玩家要有更高的战略部署。另外，在自由战斗模式玩家可以中途撤退，在即将全军覆没之前，应毫不犹豫，能跑就跑。



←从正面攻击是非常危险的，预测敌人的行动范围，寻找有利位置。

→育成角色的关键就是让它多参加战斗。



什么是濒死状态?

当角色的HP最大值低于25%时就是濒死状态，处于濒死状态的角色基本上没有战斗能力。不过只要HP恢复，濒死状态也就消失。

←处于濒死状态的角色的头上，画面中就会有特殊的符号提示。

指令说明

移动：角色移动指令。

攻击：攻击指令。值得注意的是，使用这个指令，有可能伤害到自己的战斗同伴，所以一定要小心。

特殊：发动角色固有的特殊能力。

召唤：发动装备中的召唤术。

道具：可以从所持道具中选择一件使用。使用范围以控制的角色为中心的5格有效。

状态：可以确认敌我双方的状态。

待机型：在受到敌人直接攻击时，可以选择“反击”或“防御”，行动不会结束。

决定战况的3个要素：



↑随着角色等级的升高，他的攻击能力也就不断加强。

1 角色面对方向：角色在战斗中的面对方向不同，打击伤害也不相同。以正面攻击为基准，侧面攻击加15%伤害，背后攻击加40%伤害。所以在战斗中要注意随时调整角色的方向。

2 高低差：这也是直接影响攻击伤害的一个重要因素。如果站在比敌人高的地方攻击，给敌人造成的伤害值会上升，反之，如果站在比敌人矮的地方攻击，攻击伤害就会减少。所以应该在舞台中寻找最有利于我方的站位，增加对敌伤害，减少我方损失。



↑高低差值越大，攻击伤害的变动值也就越大。

3 ZOC效果：就是制造障碍，限制敌人行动范围。一般只有战斗型角色才能修得这种特异功能。



↑充分利用ZOC效果控制战场局势，就可以轻松消灭敌人了。

五大必胜战术

接下来给大家介绍5种因地制宜的必胜战术。

战术1 防御为主，保存实力

当你选择待机型指令时，虽然有“反击”和“防御”两种选择，但是一般最好是选择“防御”。因为如果选择“反击”，一旦受到射程范围外的攻击，就很难发动有效的反击，就算能够发动反击，攻击伤害也是非常有限的。因此，建议在待机型状态时，最好使用“防御”，最大限度地减少伤害。



由于开始的设定是“反击”，所以不要忘了切换指令。

如果选择“防御”，就可以减少25%的伤害。

战术2 引蛇出洞，集中攻击

当敌人发现我方部队处在攻击范围之外时，它们就会主动靠近。这时，可以集中我方部队3到4人，针对其中一个发动集中攻击，一一歼灭。如果其中有不受诱惑的敌人，也可以向它发动攻击，当它受到伤害时，也会主动进攻，当他进入我方攻击范围，可用同样方法，集中消灭。



聚集我方战斗成员，等待敌人进攻。



快速绕到敌人背后，攻击伤害比在前面更强。

战术3 集中攻击，围魏救赵

大部分敌人一旦被攻击到濒死状态时，都会有临阵逃跑的习惯。大家可以抓住它们这个习惯来解围。当受到多个敌人围攻时，可以集中力量，攻击其中某一个敌人，当它被打到濒死状态时，就会临阵逃走，这样我方就可以有时间调整回复了。不过，要注意的是，BOSS角色可是视死如归的。



当敌人靠近我方处于濒死状态的战斗成员时，可集中全部人员攻击其中一个敌人。



在敌人逃跑时，我方可以乘此时机恢复HP，再对敌人发动反击。

战术4 知己知彼，百战不殆

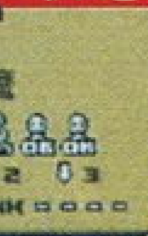
玩家可以充分利用“状态”指令，将光标移到敌人头上，按○键了解每个敌人能力值（LV/HP/MP/AT/DF/MAT/MDF/TEC/LUC/装备道具甚至特殊能力值等），这样就可以确定我方的战斗方案，轻松消灭敌人。所以建议大家在战斗一开始就应该确认一下敌人能力，做到知己知彼，战无不胜。



→按“○”键，画面中可以移动的范围就是以蓝色方块表示。



←如果再按一次，就出现攻击范围表示。





→如果又再按一次，就会进入角色的状态画面。使用L1、R1键可以切换。

战术5 分类攻击 随机应变。

登场的敌人大致可以分为3类：一类是擅长近距离攻击的“战斗型”；一类是使用召唤术攻击的“魔法型”；最后一类是使用弓箭和枪械进行远距离攻击的“远距离攻击型”。不同类型的敌人攻击方法和行动习惯各不相同。玩家可以根据其特性选择最佳应对战术。

多种部队组合，应付敌人得心应手。



↑对这种敌人使用一次召唤攻击就够了，当它处于濒死状态时，就可以轻轻松松搞定。

对于“战斗型”敌人，由于它们的魔法防御力较低，这样就可以使用召唤术攻击。首先使用召唤术消耗掉它的HP，再对它发动近身攻击。不过，为了安全，最好是使用弓箭或者枪械系的角色在它的有效攻击范围外射杀。



对于“魔法型”敌人，尽量避免受到它的魔法攻击，使用魔法防御力较高的角色围攻，快速攻击，速战速决。

→在它还没有发动魔法攻击之前，迅速近身，乱刀砍死。



对付“远距离攻击型”敌人，可以抓住它们的弱点进行搏杀，这类敌人攻击力较低，可使用防御力较高，行动快速的角色迅速近身攻击，越近越好，因为它不能攻击自己身体四周一格的范围，这样就可以不受一点伤害消灭它。

←封锁它的四周，使用召唤术使之不能行动，然后近身攻击。

二 召唤育成

召唤兽作为一种装备道具，只要装备上，在战斗中使用召唤术就可以召唤出来参加战斗了。登场的召唤兽分为C、B、A、S 4个等级，机、鬼、灵、兽、无5种属性，游戏中登场的召唤兽多达70种。根据其能力可以分为6个类型。



即使属性一致，如果等级很低也是没有用的。

攻击型：能够直接对敌人打击伤害，攻击单个敌人时威力极大，而攻击多个敌人时，威力相对要小一些。

状态异常型：能够麻醉敌人，发动毒性攻击，造成敌人状态异常。

回复型：能够回复同伴的HP和状态，建议尽早育成。



多姿多彩的召唤攻击效果，召唤也是取得胜利的关键。

障碍物召唤型：能够设置障碍，阻止敌人的行动。

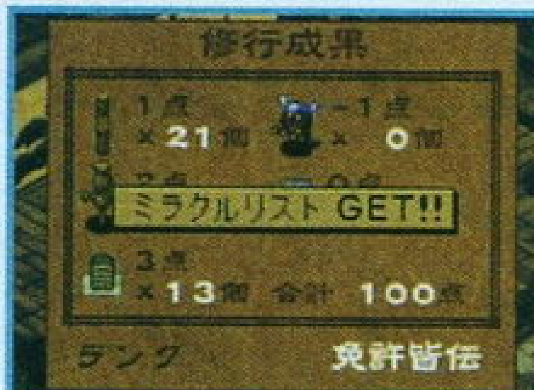
附身型：能够改变附身对象的各种数值，例如提高AT等。

召唤型：能够将召唤兽作为战斗成员招呼出来，一人只能召唤一个，最多可召唤4个。

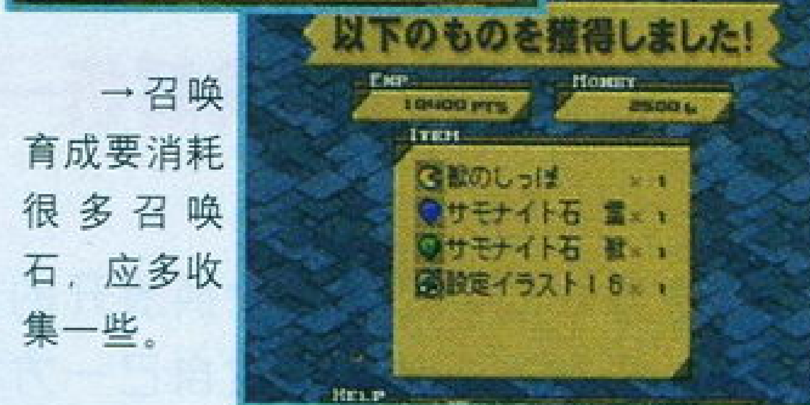
召唤兽育成

下面给大家介绍一下召唤兽的育成方法，注意在育成中所选择的特殊道具和召唤石的属性争取一次合成，不要浪费用鲜血换来的资源。

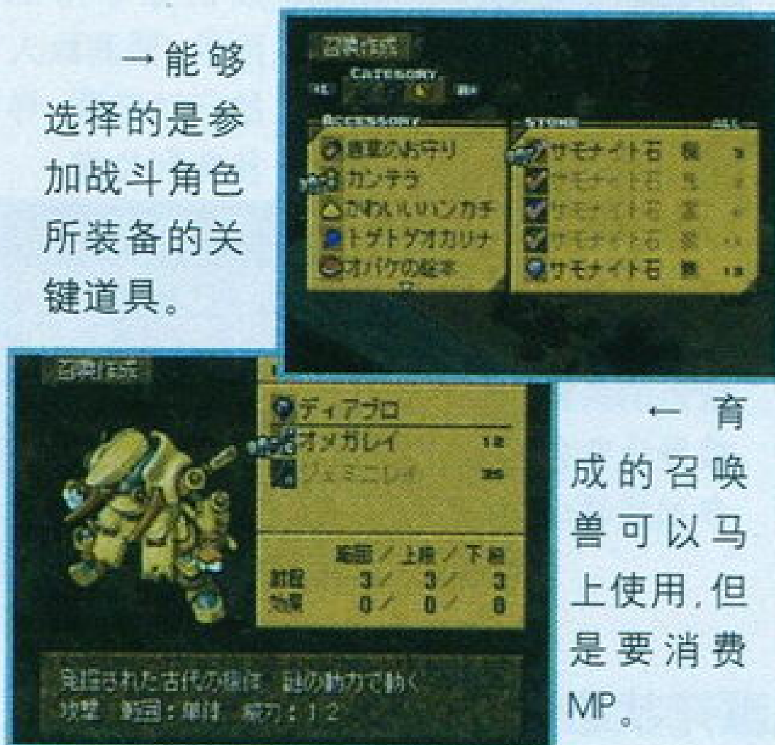
1 育成召唤兽需要召唤石（5种属性）和关键道具（带有★号的武器、防护道具和饰物）。召唤石和大部分特殊道具都可以在战斗和某些特定事件以及迷你游戏中得到。而饰物只有在召唤商店中才能够买到。



← 不同属性的饰物，一样准备一个。



→召唤育成要消耗很多召唤石，应多收集一些。

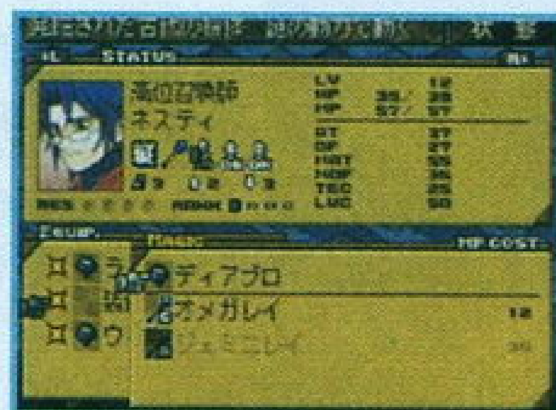


→能够选择的是参加战斗角色所装备的关键道具。

← 育成的召唤兽可以马上使用，但是要消费MP。

2 使用召唤石和关键道具——合成。召唤兽的育成，由主人公、莱思特等具有特殊能力的召唤师通过“誓约仪式”来完成。在战斗中举行“誓约仪式”，选择相应的召唤石和特殊道具，当组合与召唤兽的育成类型相符时就可以完成召唤兽育成了。

3 将育成的召唤兽装备上，储存在道具箱中，在战斗中使用召唤指令选择使用就行了。



←每个角色能装备多少个召唤兽已经确定了的。

不过，在发动召唤术的时候是要消耗一定数量的MP，当你的MP为0时，也就意味着不能再进行召唤战斗了。所以应该时刻注意自己的情况，进行有效的战略部署。



→装备召唤兽之后，只要有足够的MP，可以不受次数限制。

特殊名字的召唤兽能力



给召唤兽起一个它所喜欢的名字，你就可以马上看到它的变化。

在育成召唤兽的时候，玩家可以任意给它起一个名字，值得注意的是，有些特定的召唤兽如果在给它起名字时选择相应的特殊文字，它们就会有与众不同的技能，其具体名称和输入的特殊文字以及效果如下表所示。



在美美的店中可以变更召唤兽的名字。

名称	特殊文字	效果
ゴレム	钢	消费MP减少
ブチデビル	ミニ	威力减少
ローレライ	水	威力上升
フレイムナイト	ライター	威力上升









本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）2286364 2223012



PS2	SQUARE	RPG	1人
	2001年7月19日发售		64KB
DVD-ROM	对应PS2专用硬盘、附送影像DVD《Other Side of The Final Fantasy》		

文：ALXA

NO.12 ジョゼ街道

经过"ミヘソ.セッション"后，尤娜继续她的召唤士修行之旅，泰达和瓦卡亦回到尤娜身边，各人的眼中都有着深深的不安，尤娜更担心泰达的不成熟，基玛力察觉到这一点，主动与泰达说话，泰达大吃一惊，想不到兽人也会说话。不过这样一来，两人倒是显得轻松许多。在这条街道上的岩石隐蔽位置可以找到"アルベド语辞书第11卷"。而对这里的敌人"バジリスク"需要特别小心，因为它的"石化にらみ"，运气好的话，可以用基玛力的"龙剑"习得。



NO.13 ジョゼ＝エボン寺院

一行人往幻光河对岸的"グアドサラム"进发，但"ジョゼ＝エボン寺院"便处在幻光河前的分岔路上，作为修行的必要组成部分，这寺院尤娜是一定要去的，来到寺院海之参道时遇见残余的陆行鸟骑兵，队长正在为背叛教义的事件反省，寺院内正在对伤者进行治疗，"辛"给人们带来无尽的灾难。穿过海之参道，进入寺院，在此接受试炼，玩家面对的，是一次比一次更难的谜题。进入后把两边的"ジョゼのスフィア"取下来，装到大门上。进入祭坛，把大门的两个"ジョゼのスフィア"取下放到右边的墙上去，就可以接通电流，再取下祭坛的"ジョゼのスフィア"装到左边，把祭坛推到右面电流下，当"ジョゼのスフィア"取得更大电流后将其取下装到大门右面，大门这才能打开了，这时是过不去的，因为对面是电流海，还必须把墙上的两个"ジョゼのスフィア"装到祭坛上面去，向前推，跳到对面，把里面的祭坛向前推，把大电流的"ジョゼのスフィア"安装到门的左面，踩光之印让祭坛回到原位，把两个"ジョゼのスフィア"

い——の——れ——よ——
え——ぼ——ん——じゅ——
ゆ——め——み——よ——
い——の——り——ご——
は——て——な——く——
さ——か——え——た——ま——え——

我听不出那歌中的语义，可是一种深切的痛楚却骤然涌入我的心中。千百年来，斯彼拉的人们总是不断地目睹着无可避免的灾难，而不幸生存下来的人却要忍受着比死亡更大的痛楚，用自己的手将自己的亲人送入黑暗的异界。这首吟唱了千百年的挽歌，竟也仿佛有了生命般，向每个听到的人诉说着凄凉和痛楚。

我看着尤娜脸上的泪，忽然间明白了很多事。

召唤士，是不是已经没有逃避的权利，他们身上背负了太多人的期许，为了人类短暂的平静生活，不得不努力终生，这样的悲伤，将会不断地延续下去。

为什么"辛"要来到这个世界！



第二天，我们告别了正在重建家园的村民，取道基立佳森林，到此行的目的地之一基立佳寺院，尤娜的第二个试练地。

途中尤娜表示她想要我留在她身边，虽然只是说想要我做个守护者，可是我还是很高兴。

在战斗中我见识了基玛力的特殊能力，他果然可以使用他吸收到的怪物能力，我觉得他本身就是个怪物。

在一座桥面前我被讨伐队的成员拦下，他们说前面路上有讨伐队都应付不了的杀人兰花，但守护者如果不能为召唤士扫平障碍的话，还有什么价值？

打败了怪物，我们来到一条极长的石阶路前，我忽发奇想提出要和瓦卡较量一下脚力，瓦卡征求尤娜的意见后我们就开始赛跑，一行人在嘻嘻哈哈的追逐中暂时摆脱了这段时间来的阴暗心情。

突然瓦卡停下了脚步，跟着就看见一只有着坚硬外壳的怪物出现了，后来我知道那是"辛"的一部分，难道"辛"一直跟着我们吗？

打败了"辛"的分身后继续向基立佳寺院前进，途中瓦卡对我曾被"辛"袭击又幸存不死的事情很感兴趣，向我打听"辛"，但我自己也是一头雾水啊！

听到我们的谈话，露露冷冷地打断了我们："不要再幻想了，泰达没有被'辛'杀死，伽珀不会那么好运气……守护者杰克不能生还，就连布拉斯卡大人也没有回来，你总是想这些不着边际的事情。"

"也许我还可以找到让他生还的办法……请大家不要为我担心。"瓦卡显得有些黯然。

文：慕容非

瓦卡、伽珀和露露，究竟是什么样的关系呢？我有很奇怪的感觉……

在寺院门口我们遇到了去年的闪电球冠军卢卡队的队员，他们很狂妄地问我们是不是来求守护神保佑在球赛中取胜的。并且说那是只有弱队才会做的事，像他们那样的球队只会祈祷遇上更强的对手。

我感到一种前所未有的愤怒，这显然严重伤害了我的自尊。瓦卡淡淡说了句"那么比赛见吧！"

尤娜对于我异常的情绪反应感到奇怪，我告诉她那样的愚蠢狂妄的家伙会让我想起我的父亲杰克。

尤娜难以置信地说："可是杰克先生是很好的人啊！"

"所以他们不是同一个人。"我回答。

虽然已经10年了，但每次想起父亲我还是会觉得……很奇怪。

我跟着瓦卡一起向神像祈祷，这时一个衣着暴露得让我这样的纯真少年脸红的女子走了进来，如果不是听到她的介绍，我真的不愿意相信这样的人会是召唤士——她的守护者是一个老实得过分的蛮牛型角色，两个人真是相映成趣。

那女子很无礼地问尤娜是不是召唤士，在听到尤娜的回答后她说她名叫多纳，接着问尤娜是否就是"伟大的布拉斯卡"的女儿，我听得出她的语气中有着浓重的不屑，而且看上去她早已知道尤娜的身份。

"我只是以召唤士的身份进行修炼。"尤娜不卑不亢地回答。

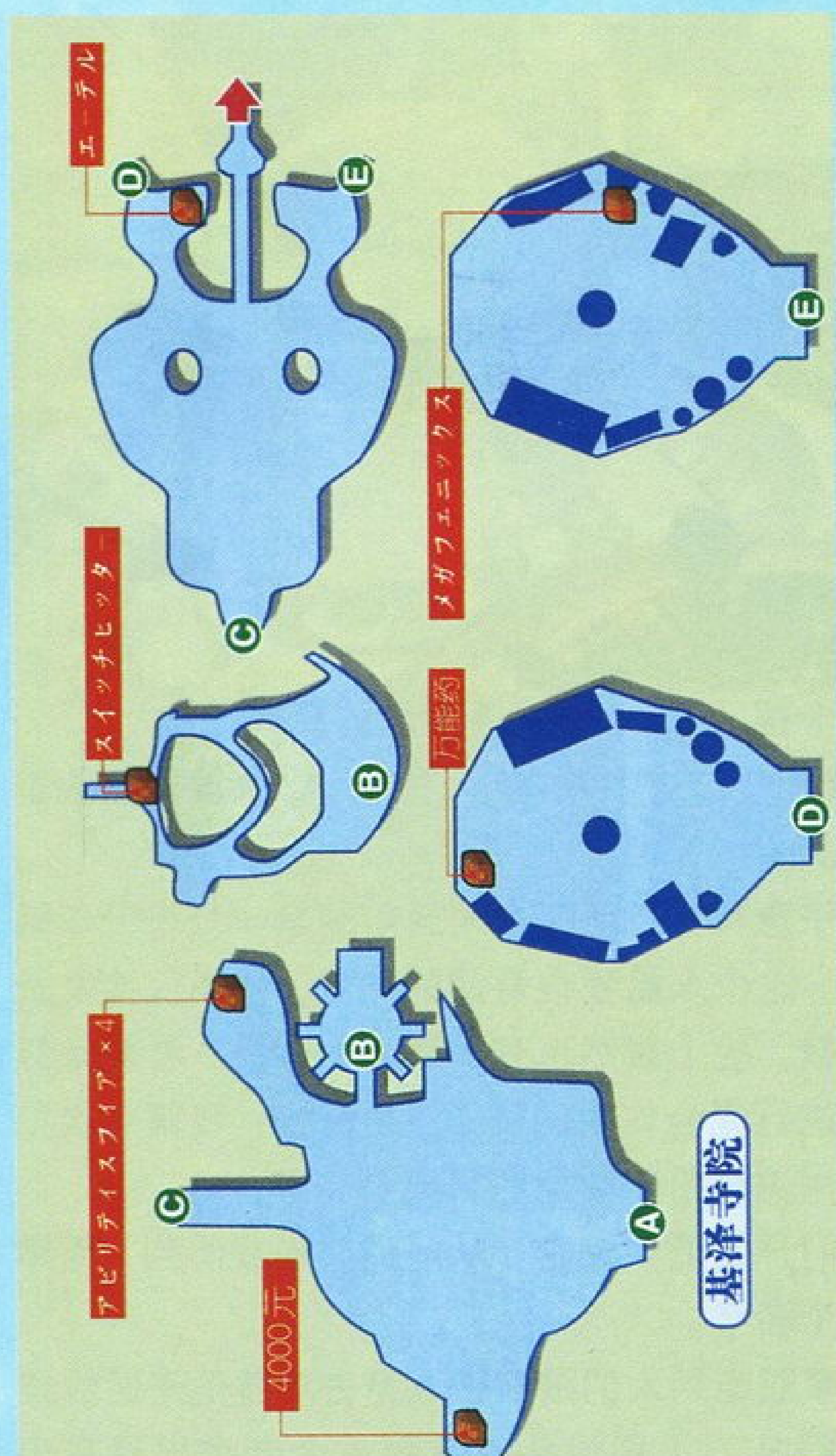
"这些人都是你的守护者？真是声势浩大，我记得布拉斯卡当年只有两个守护者，挑选守护者应该重质而不是重量，像我就只有一个守护者就足够了，对吧，巴顿？"她回头对她的守护者说。

在我感叹人的素质教育的重要性的时候，瓦卡和基玛力已经愤怒了，但在尤娜恬静的目光里他们都忍了下来。

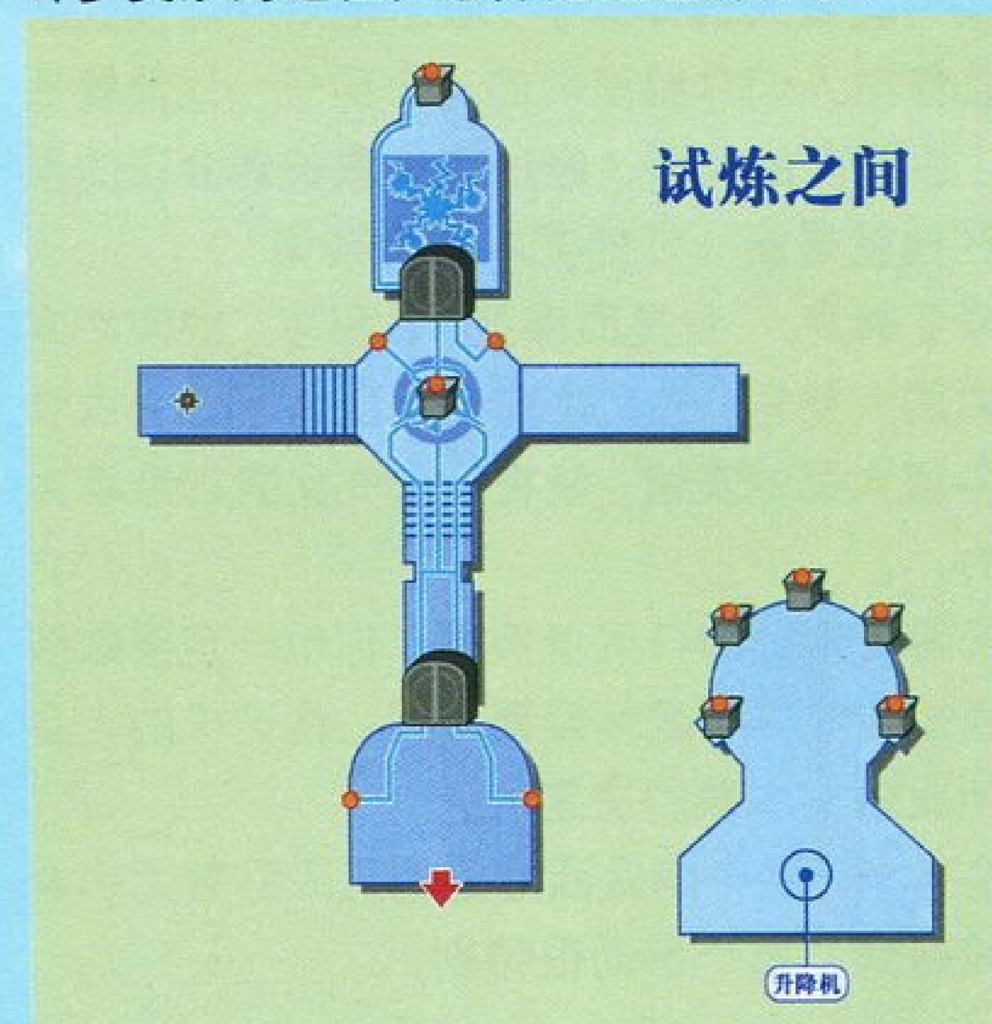
"守护者是召唤士信任的人，是可以为召唤士牺牲生命的人，我很幸运地得到这么多可以信任的朋友，相信我的父亲知道的话也会感到欣慰的，虽然我不能指责多纳前辈的用词，但请多纳前辈不要用那样的语气对待他们。"尤娜的话虽然很和气，但我感到她也生气了。

"随你吧，你要那样看也没有办法，我们走！巴顿。"





放到进来的那个大门的左右墙上。此时会出现升降机，上楼把祭坛都推到中间来，经过许多复杂的过程，总算把谜题解开了！



NO.14　幻光河

尤娜在“ヅョゼ寺院”的祈祷结束，得到召唤兽“イクシオン”。休息一天，恢复体力，继续往“幻光河”方向进发。在“幻光河.南岸之道”有许多“Lv.1 キースフィア”，一定要找到。然后在这里遇见召唤士“ベルグミーネ”，这里有一个选项，即尤娜是否应邀与她较量一下，选择是，得到“召唤士之心”，否则得到“龙之 Eロコ”，即使战败也不要紧，可以得到“スモークボム”。继续前进到达“南岸シバーフ乘リ场”，此地可以购物与休息，弹药不足的就赶快补上，另外就是等一下要遇见的BOSS是雷属性，添置武器和防具的时候要特别注意了。从“南岸シバーフ乘リ场”出发，向“北岸シバーフ乘リ场”前进的途中，河中突然出现アルベド族的人并将尤娜捉走。心上人被捉，泰达当然奋不顾身，和瓦卡一起跳进水中救人，BOSS“アルベドキャプチャー”出现，有了刚才的准备，打这个“アルベドキャプチャ

尤娜一声叹息。

守护者是为了召唤士可以牺牲生命的人。……我能够成为那样的人吗？



“‘祈之子’就在前面了。”尤娜回头说。“前面就是试练之间，瓦卡，基玛力你们准备好了吗？”露露显然不欢迎我跟着他们一起下去。

究竟“祈之子”是什么东西？

虽然我很想听话地呆在上面，但是世事往往不按照人的想法进行的——我被那头该死的叫做巴顿的牛以莫须有的原因扔下了试练之间。现在只有自求多福，但愿基玛力老人家心情不是太糟糕。

在我来到最后的房间时，瓦卡“嘿嘿”笑了几声，看来很期待我被基玛力痛扁。露露倒是知道我不会“明知山有虎偏向虎山行”的，在我告诉她是多纳指使巴顿把我扔下来之后，她告诉大家那可能是多纳想报复尤娜，因为如果不是召唤士和守护者的身份的人进入试练之间就可能激怒“祈之子”，召唤士会面临危险。

“究竟什么是‘祈之子’呢？”我忍不住问。

“为了打倒‘辛’，人们用牺牲自己生命的办法来提升人类的力量。用特别的方法……可以让精神和肉体分离。”

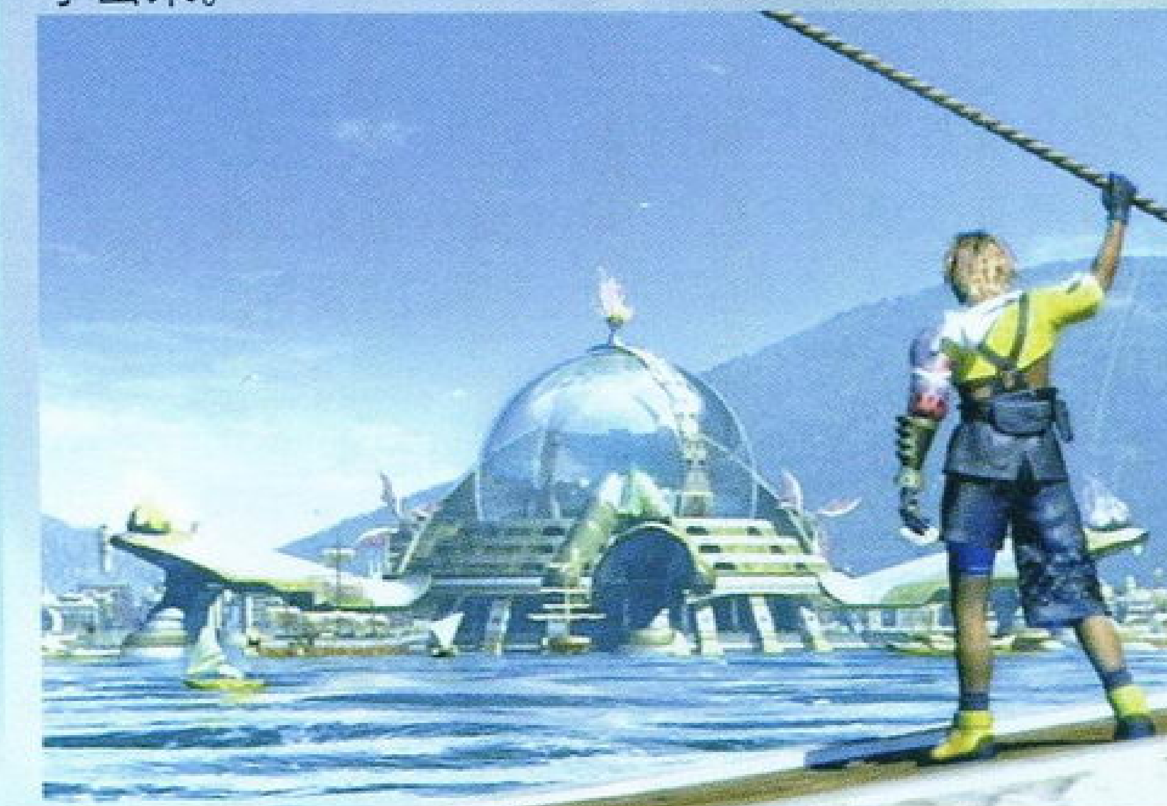
“啊？”

“脱离肉体的精神将会被封印在被称为‘祈之子’的石像之中，在那里可以永远生存下去，力量不断提升。在感受到召唤士的思念时，他们就会在世人面前出现……”

“……不错，那就是你所知道的召唤兽。”

现在尤娜正在里面祈求着“祈之子”的苏醒，那是惟一能够打败“辛”的力量吧？

在我们忐忑不安的等待中，尤娜终于推开门走了出来。



门开的时候所有人都没有说话，那时我听到里面传来一首熟悉的歌曲，一首我父亲经常吟唱的歌，这是说……斯彼拉和扎那尔港多之间有什么我不知道的联系么？不管怎样，我现在更加想要回到家乡，我试图不去思考这些，但是，很难成功。

尤娜得到了新的召唤兽，也得到了人们的围观祝贺，那种被簇拥的情景让我想起我还在扎那尔港多打球的日子。

我知道我应该抑制自己的心情，但是那种感觉如此强烈，以至于每个人都可以轻易从我脸上看出那份痛楚。

“你没事吧？”尤娜担心地问我。

“我……我没事。”我知道我不该说出什么。

“刚才发生什么事了吗？”尤娜看着我。

“……没什么，只是忽然想……想要大声叫喊而已。”说罢我举手抱着头对着远方大叫了几声。

“啊——”我的声音在空中回荡着。渐渐消失。

回到了船上，瓦卡告诉我船马上就要开往卢卡了。

在船上卢卡队的队员们又说了一些狂妄的话，尤娜气愤地同他们争辩，结果还是被那帮家伙气得转过身去不再说话。

我走过去问她为什么生气。

“那些人实在太过分了……而且……我相信扎那尔港多一定真正存在着！在某个地方。”听起来她曾经对卢卡队提起过我。

“为什么那么想？”

“因为那是杰克先生亲口告诉我的，我一直很想去那里看看……你不是很想回到家乡吗？”

“是的，我很想。”



我应该对她说“是想和我一起回去吗”的，但是我终于没有说，真希望我当时说出那句话。

露露和瓦卡正在谈论着什么事，好像和我有关，所以我没有靠近去听。转头来到甲板上，那儿的一只闪电球让我想起了小时候的事情。

下意识地按照头脑中的思绪控制着球，我使出了几乎被遗忘的必杀球技，却被尤娜全部看在眼里。我忽视了瓦卡发出的惊叹声，转身面对走过来的尤娜。

“那是杰克射门式，对吧？”

“你是怎么知道的？”我有些惊奇。

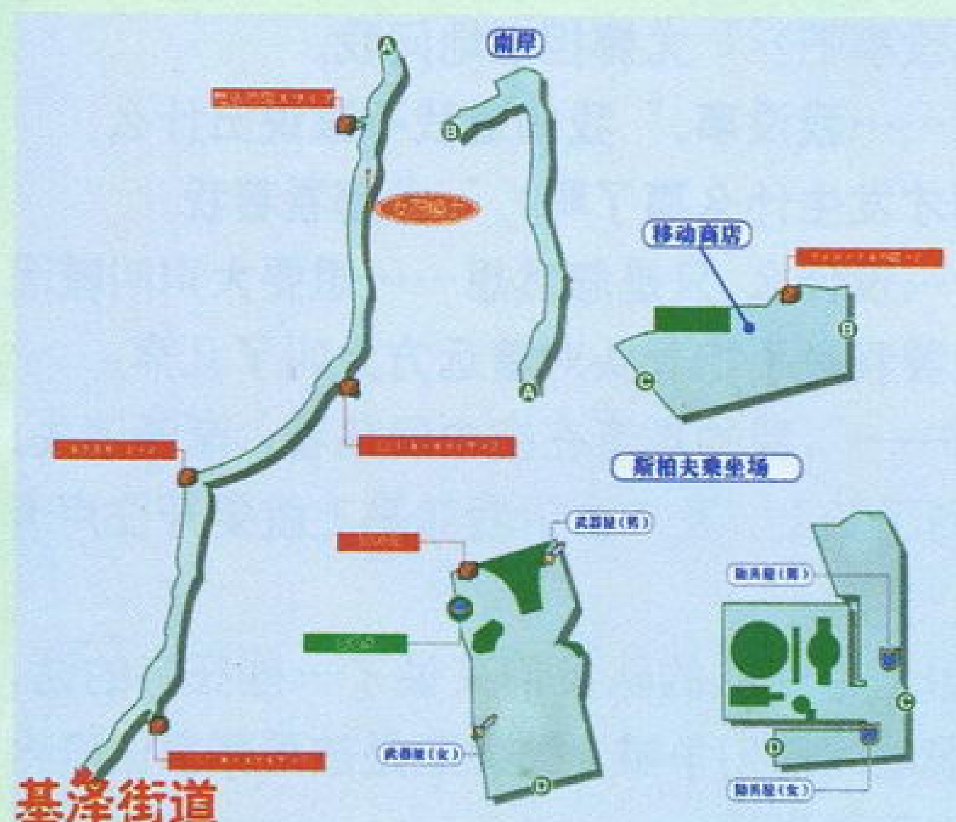
“因为杰克先生曾经表演过给我看啊！它的正式名称是‘伟大的杰克射门第三式’，我没说错吧？”

“那实在是个愚蠢的名字，根本就没有什么第一式、第二式，只是让人以为那是第三式罢了。明天就要参加比赛了，我现在感觉肚子非常饿。”我停了一下，又迟疑着问尤娜：“你认为我父亲……他还活着吗？”

尤娜的回答是她不知道。

“杰克作为我父亲的守护者，如果他有什么消息我应该会知道。”

—”应该不是什么大问题。搞定BOSS，救出尤娜。不多时，发现在河边躺着一个人，泰达上前查看，不料她突然起身且在泰达面前脱去外衣。泰达这才看清楚，原来是原先遇见的琉库，琉库自愿加入队伍，成为尤娜的守卫。至此，一行七人全部到齐。在“北岸シパーフ乘リ场”可以找到“アルベド语辞书第12卷”。



NO.15 グアドサラム

一行人很快顺利到达“グアドサラム”，引路人称西摩亚已经在此等候多时了。进去以后到达鉴赏房间，在此，众人观看了1000年前世界的全息录像，大家知晓了“辛”出现的原因正是世界的机械化。看过录像后，西摩亚与尤娜说了一会悄悄话，众人发现尤娜神情不对，面红耳赤并且有些手足无措，这才得知是西摩亚向尤娜求婚，目的是为了世界的和平，这应该属于一笔交易吧，而不能称之为婚姻。在此一行人进入灵界，尤娜向父母请示，而瓦卡也在此与弟弟见面，泰达由此得知手上的武器是瓦卡弟弟的遗物。离开灵界，尤娜已经有了决定，尤娜一个人进入西摩亚的房间向其说出自己的决定，泰达找齐众人，向雷平原进发。在“グアドサラム·民家”可以找到“アルベド语辞书第13卷”，在灵界找到“火星の印”。



“哦。”

“如果你见到他，你会怎么做？”

“哈……见一个10年前就已经死去的人？我会怎么做……我会揍他……是他使我和妈妈过那样痛苦的生活……他的名气使我一直……我想你可以明白的，你的父亲也很有名气，全世界都知道你，知道你是布拉斯卡的女儿……是这样吧？”

“有一段时间，我也认为父亲的声名对我是一个沉重的负担，但是……”

“但是？”

“后来我为拥有这样的父亲而自豪……”

“OK，你的父亲和我的父亲是不一样的。”

“啊！杰克先生看起来是更帅一点的！”

“……？那我呢？”

“你更帅啊！”尤娜笑起来。

这时瓦卡凑过来要我再演示一次刚才的射门，我和尤娜的谈话就此告终。世界上的确有一种东西叫做灯泡的，我意识到。



我真的没想过父亲会来到斯彼拉，他讨厌观看比赛。现在我的心情有些激动，但是我应该为明天的比赛开始作准备了。可是我虽然意识到这一点，却没发生什么作用。

比赛即将开始，无论是播音员还是观众都丝毫不看好我们的球队，毕竟连续二十几年不胜的纪录会给人留下难以磨灭的印象。

为了一振士气，我抢过一个话筒站到高处，大声喊出了我们夺取胜利的口号，全场顿时安静，这个举动显然吓坏了不少人。但我的目的也达到了，队员们都充满了斗志，这次比赛的胜负，已经和他们的尊严紧紧联系到一起。

但人们的注意力很快被另外的事情所吸引，我听到人们在传播着“大祭司麦卡已经到达卢卡”的消息。

“大祭司麦卡是谁？”我问道。

“艾本教最有权势的人之一，这次离开圣贝贝鲁宫来卢卡想必是为了纪念他对教徒们50年的领导。”露露回答道。

“50年！该退休了吧！”我惊讶地叫起来。





瓦卡捶了我一下：“注意你的用词！”

“我们也过去看看吧！”尤娜说，大家跟着人群走向码头。

出乎意料，出现在众人面前的是一个十分年轻的男子，这个人给我很奇怪的感觉，他不仅头发长得像树枝，脸上居然也有很清晰的叶脉，看起来似乎可以进行光合作用的样子。很奇怪，我第一次见到他就用这样带着敌意的目光看待他。

人们开始低声议论，从他们口中我听到“西摩亚”这个名字。

西摩亚走到人们跟前转过身去对着他来时的方向跪伏行礼，人们抬头时看到一个老者出现在码头，也纷纷跪下行礼。我想那一定就是麦卡大祭司了。

大祭司朝着人群挥挥手，表示他对欢迎仪式的感谢。接着向人们介绍面前的这个男子，说他就是杰斯科·古雅多的儿子，经过艾本教长老会议的推选，现在他就是新一任的艾本教大祭司。

西摩亚转身：“我是西摩亚·古雅多，很荣幸成为艾本教的大祭司，先父生前一直致力于加强古雅多族和各族人民的友谊，我将秉承先父遗志继续为此而努力。”

瓦卡带着崇敬的口气低声说“你也一定要做到啊！”我知道他并不是怀疑西摩亚，他这样的人会无条件地服从艾本教的决定的。

我注意到，那个叫做西摩亚的男人盯着尤娜看了一小段时间，那个举动很特别。

在休息室里，大家谈起抽签的事，以往的坏运气似乎又笼罩在头顶了，幸好这次瓦卡的运气忽然变得好起来，我们的对手是公认属于极弱的阿尔贝多族，只要赢了他们就可以进入决赛，之后再赢一场比赛就可以获得比赛的胜利了！

听到这个消息，本来有点担忧的队员们也变得有信心起来，大家最后讨论起比赛的战术来。

在门口，尤娜和露露向我走来告诉我她们听说有人在咖啡厅里见到了布拉斯卡两大守护者中的另一个人——奥隆！

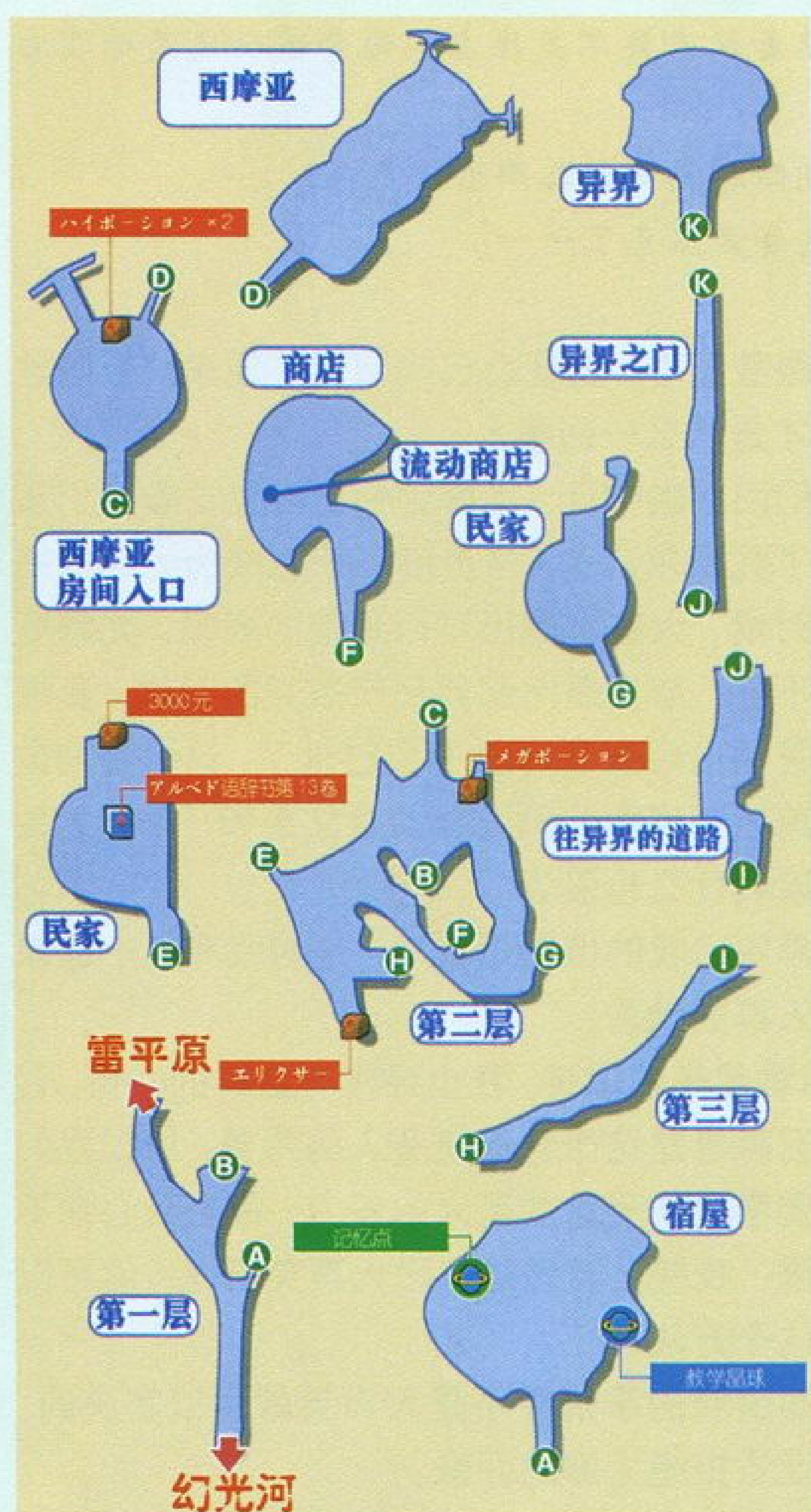
“奥隆！？”我感到真实正一点点向我靠近，似乎，我所害怕的都是真的……

“我们一起去看看吧！是奥隆先生呢！”尤娜很高兴。

“比赛就要开始了，你会记得及时回来吧？”瓦卡在身后大叫。

“你放心。”我回答道，这时我的心很乱。

奥隆……不会真的是扎那尔港多的奥隆叔叔吧？应该是不同的人，可是不知道为什么……我觉得那就是他……好奇怪。



NO.16 雷平原

琉库是最怕雷的，她很不愿意进入这个平原，并且一听到雷声就会发出女孩子特有的尖叫，而尤娜还没有对众人说出自己的决定，众人也只能默默地支持她。进入雷平原，到处都是闪电，当屏幕变白时，玩家必须按O键，雷击不会减少玩家的HP值，但是会对物品造成损失，要得到全部的物品，就需要小心一点，如果成功躲避雷击200次的话，恭喜你，你将得到"火星の圣印"，这可是非常重要的道具哦！雷平原上的敌人都不是易与之辈，不过这样更加刺激，对增加经验值也是大有好处的。就要到达雷平原旅行公司的时候，琉库抵受不住雷声，强烈要求在旅行公司休息一下，众人无法拒绝她的强烈要求，决定在旅行公司停留并乘机补给，另外在旅行公司也可以找到"アルベド语辞书第14卷"。补给完成后继续前进，到达雷平原



路上我们见到几个阿尔贝多族的人，我向尤娜和露露说起当时我被阿尔贝多族捉住的情景，可惜他们当时也遭到了"辛"的攻击，不知道琉库是不是还活着。

我忽发奇想地提出要教尤娜吹口哨，这样她就可以在比赛时为我们加油，尤娜竟然答应了！虽然要到她能够吹出声音还需要很长时间的练习，但这件事让我发现尤娜实际上是个很开朗的女孩子，我很喜欢这一型的女孩。

尤娜告诉我卢卡是斯彼拉第二大城市，并说这样人口密集的城市都会散发出生命的光。

但我却第一时间想到了"辛"，它会追着我来到这里吗？

"不要担心，讨伐队会不惜一切代价保护这里的。"



在咖啡厅附近都没有见到奥隆的踪影，反倒是几名隆佐族的青年来到我们周围，他们看起来是冲着基玛力来的。双方一副就要打起来的样子。我听到他们在嘲弄着基玛力头上的断角，相比之下，那些隆佐族的青年都长着尖锐的长角，基玛力的断角显得很特别。

我全神贯注在基玛力身上，等到我回头寻找尤娜时，发现尤娜已经失踪了！

"你们两个究竟在干些什么！"露露声色俱厉地斥责我们，大家顾不上说话，立刻分头寻找尤娜。

根据露露的分析，这次的失踪很可能与阿尔贝多族有关，因为他们可能会以尤娜来要挟我们在闪电球比赛中故意失败。别的人都没有绑架尤娜的动机。

阿尔贝多族的船停泊在4号码头，我们火速前往那里。

一路上会遇到阿尔贝多族的机械兵士，街上的电视屏中可以看到比赛正在激烈地进行中，而瓦卡他们的形势似乎并不乐观。

我们最终在船上见到了尤娜，当然那之前先要解决一个非常厉害的机械。

尤娜忽然问起我当时被阿尔贝多族捉住时是不是见到一个叫希德的男子，但我什么都不知道，因为当时我根本听不懂他们的话。

"你认识他？"我很奇怪尤娜这样的女孩子会知道有关于阿尔贝多族的事情。

"我没有见过他。"

"那么……？"

"我妈妈是阿尔贝多族人……你知道的，阿尔贝多族因为使用那些禁断的机械，所以其他的种族都很厌恶他们。希德是我妈妈的弟弟，虽然妈妈嫁给爸爸之后就和阿尔贝多族不再联系了，可是她常常告诉我有事情可以去找希德——我舅舅去帮忙。"

我这时才明白她奇异的眼眸是因为种族混血的缘故，因为阿尔贝多族的人都有着碧绿色的眼睛。可是让我不解的是布拉斯卡这样伟大的人的妻子竟然会是世人所不齿的阿尔贝多族人。这更让我对尤娜产生一种特别的情绪。

"不要对瓦卡提起尤娜的身世，他对阿尔贝多族有很深的偏见。"

我差点忘记了瓦卡！现在他们正在比赛中！而我答应了瓦卡要及时赶到支援他们的战斗的！

赶到球场的时候第一场比赛已经结束了，幸运的是瓦卡终于不负众望以关键的一球打败了阿尔贝多队，他看到我的时候就大叫着他几乎已经被那些阿尔贝多族的恶心家伙累死了！接着就倒在那里再也动不了。看起来他好像不仅仅是疲劳，似乎还受了伤。不过我也看出他真的是很厌恶阿尔贝多族的人。

我知道这种时候必须振作全队的士气，在我大声问队员们这次比赛的口号时，他们异口同声的回答让我又回到了昔日的状态中！是的，胜利，是比赛的惟一目标！

瓦卡现在的样子看起来是不可能再参加比赛的了，这便是说下面要由我来带着大家去夺得他们久违的胜利。

当我们入场的时候，嘘声四起。的确，不败的卢卡队和不胜的比萨德队之间的对决……就仿佛是特意表演的闹剧一样。

比赛激烈地进行着，但卢卡队作为最强的球队实在有着强劲的实力，我们一直处于防守的位置，根本无法发动反击。我想如果不是我自己的经验，可能早已经输得不成样子了。

上半场近结束时，我的必杀球技冲破对方大门，整个球场一片哗然。

下半场开始，观众忽然大声叫喊起瓦卡的名字，他竟然又站了起来！并正朝着球场走来。

有了瓦卡的配合，虽然卢卡队拼命展开凶猛的反击，但大局已定，眼看胜利就在眼前了。

解说员用难以置信的语气向全场观众报道着比赛，在失败了二十年之后，比萨德队终于第一次获得了闪电球联赛的冠军！

正当我们想要击掌庆贺时，一些意想不到的事情发生了。四下里忽然出现似曾相似的鱼形怪物将我和瓦卡包围起来，我和瓦卡连续杀死十几只怪物才摆脱了纠缠，却看到观众席上也出现了无数凶恶的怪物，观众们正四下逃窜。



一切便仿佛那一天一样，比赛，逃亡的人，是"辛"终于追着我来到这里了吗？

奥隆熟悉的身影出现在面前，他从容不迫地杀死逼近他身边的火龙，连表情都未有改变。瓦卡

北部后尤娜向大家宣布自己的决定：为了世界的和平与安宁，决定与西摩亚结婚。这个决定虽然引起了众人的不满，但都知道尤娜决心已定，惟有全心全意地支持她。反应最强烈的是琉库，她因尤娜的这个决定而更加坚定了保护尤娜的决心，连雷声都抛到了脑后。

NO.17 マカラーニャの森

穿过雷平原，到达“マカラーニャの森”，这是一条又长又烦人的路，敌人出现的几率相当高，而且都不易对付，不过相对的，打败敌人后得到的经验值亦很高，这里可说是玩家的一段修行之路。到达中段以后遇见迷之乐士，谜题亦相应出现。在这里要找到红色的和蓝色的“チョウ”才可以通过，有时间限制的，所以要行动迅速并且要特别小心。触摸“チョウ”后到达“マカラーニャの森·中央部”，在“マカラーニャの森·湖への道”得到“アルベド语辞书第15巻”。经过刚才的“修行”当然要验证成果的，BOSS出现，在道具屋补给是必不可少的。这个BOSS会随着我方人物的攻击而改变属性，只要记得冰克火，火克冰，水克雷，雷克水的属性类游戏不二法门就能够轻松过关。打败BOSS“スフィアマナージュ”，得到一段录像“ジェクトのスフィア”，其中记录的是泰达的父亲，尤娜的父亲和奥隆在十年前出发挑战“辛”前的事情，泰达的父亲JACK对年幼的泰达非常冷淡，但是在这段录像里表现出来的，却是一副性情中人的面貌。挑战“辛”之旅凶多吉少，JACK亦在此段录像中袒露自己的心声。

中央部寻找蝴蝶　北部寻找蝴蝶

NO.18 マカラーニャ湖

穿过森林，来到“マカラーニャ湖”，向前走，遇见陆行鸟骑兵队的一名成员，与其对话，得到必要的信息。进入旅行公司前，得到“アルベド语辞书第16巻”，在旅行公司进行必要的补给，为了迎接即将到来的

用看待神一样的目光看着他。奥隆叔叔。真的也是那个跟随大召唤士布拉斯卡的守护者奥隆吗？我不愿意再想更多了。

逼近我们的怪物纷纷死于我们手上，但四处出现的怪物仿佛无穷无尽一样，越来越多的怪物在城市里袭击着市民。

当我们感到束手无策的时候，骚动的人群却一下子安静下来，大家的目光都集中到看台的最高处，那里站着的正是新艾本总祭司西摩亚，只见他不慌不忙地施展出召唤手印，一个外形恐怖的召唤兽从地下慢慢升上来，那些四处肆虐的怪兽在那独眼召唤兽的光芒照射下纷纷消失，一会儿全部的怪物都被清理干净。人们大声欢呼起来。

这年轻的教宗只凭这一件事就牢固地树立起自己的权威。

当西摩亚微笑着走下高台的时候，我注意到他怀有深意地注视了尤娜一眼。而此时尤娜正为他超凡的召唤能力感到由衷的崇敬。

我记起奥隆还在我的身边，于是转身过去质问他那天发生的怪事的来龙去脉。

周围仿佛忽然变得暗下来。

我感到眼前的奥隆有些奇怪的地方。

“你究竟是谁？你认识我父亲？”

“是。”

“你也认识……尤娜的父亲布拉斯卡大人？”

“是。”

“不可能的！怎么会这样？！”我大叫起来。

“很奇怪？10年前我、杰克和布拉斯卡一起打倒了‘辛’，之后我独自到了扎那尔港多照顾你的生活，现在把你带来斯彼拉，有什么奇怪。”

“为什么？为什么要带我来这里？”

“那是你父亲的要求。”

“我父亲！他还活着吗？”

“你可以认为他还‘活’着……”

“你想说什么？”

“他已经没有人的身体……但意识还在。如果你接触到那个的话，就可以感受到他的存在了。”

“我不相信……”

“杰克就是你所见到的‘辛’。”

“不可能，怎么会是这样！……怎么会这样？”

“我会把真相告诉你的……你也许不相信，也许会大哭一场，可事实是不会改变的。跟我来吧！”

“若我说‘不’呢？”

“那样……你的故事将到此为止。”

“又怎么样！”

“那本是你的自由，跟不跟我来完全是你的选择，没有人能够强迫你。”

我生气地大声诅咒着这该死的事情和该死的选择。

“你看起来并不是很高兴跟着我？还是你在害怕？”

“我们还能回到扎那尔港多吗？”

“这要看杰克了……”

我跟着奥隆，发现自己又回到了原来站立的地方，刚才是怎么一回事？

我们回到咖啡厅，尤娜她们正在议论着我们是否回到了扎那尔港多。当奥隆表示想成为尤娜的守护者的时候，大家都露出难以置信的表情，尤娜更是激动不已。当尤娜问起我父亲杰克的时候，奥隆只是回答他已经有10年没有见过他了，这让我知道奥隆目前还不愿意让别人知道我父亲和“辛”的关系。所以我什么也没说。

尤娜看出我的情绪很低落，她叫我和她一起来到远离人群的地方。

“你看起来很沮丧，我也经常有这样的心情。召唤士和召唤兽是这个世界所有人的希望，所以我们自小就要学会承受这些巨大的压力。每当我心情不好的时候，我就试着强迫自己大声笑出来。你可以试一下这个方法。”

我知道我的事情并不是大声笑就可以解决的，可是我没法拒绝尤娜的好意。

虽然最后我笑得很难看，很勉强，可是总算稍微改善了一下心情。

看到我傻笑的样子，尤娜自己也笑了起来，也许她的笑容才是真正让我放松的原因。

在这个世界，我毕竟已经不再像以前般孤独了。

球赛结束，见到了奥隆，下一步，是去寻找下一个寺院基泽寺了。

现在我们踏上的就是名为米亥恩街道的长路，800年前米亥恩君主建立的赤斩众实力在很短时间内骤然扩大，曾经引起艾本教上层的不安，为了消除教方的疑虑，米亥恩君主为基泽寺开辟了这条路。从此赤斩众得到教方的信任，并改名为讨伐队，成为艾本教的下属组织。

途中我们看到了米亥恩的石像，那里的老人家对我们说了很多关于他的传说。

之后我们来到一片废墟跟前，那老人竟然已经在那里了！他走得真快。

“你们知道眼前这是什么吗？”那老人忽然问我们。

“看起来是被毁坏的城市。”

“不错，我看到这废墟时确实地感到了‘辛’的强大，我们的力量对于它来说实在可以算是微不足道。”

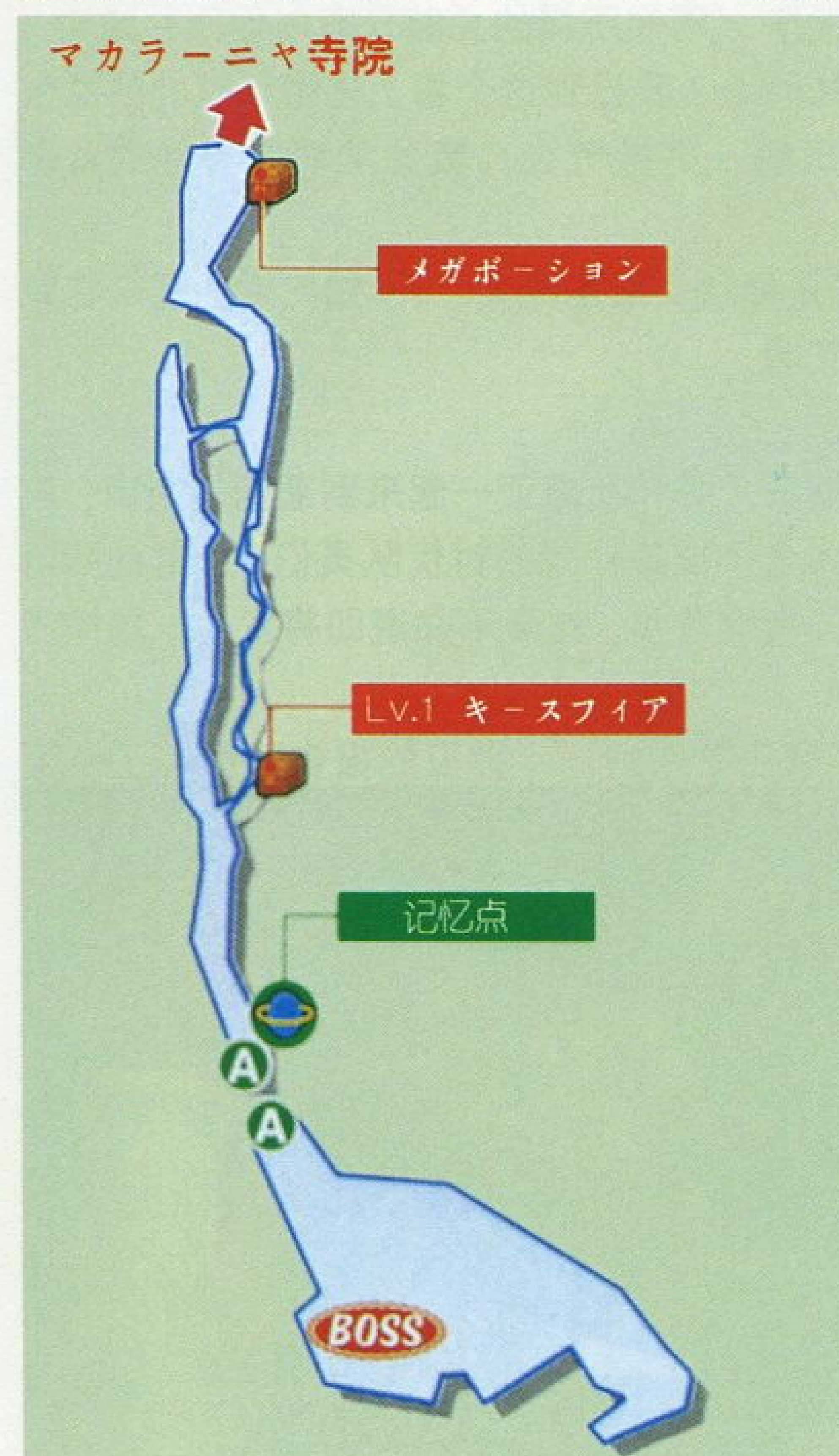
“我觉得人类一定可以打倒‘辛’的！”尤娜回答。

"大战"，需要做好充分的准备。继续前进遇见古雅多族人，琉库与其对话并发生争吵，アルベド族人叫出机械人，战斗开始。此BOSS异常强大，HP就有16000，合理安排魔法攻击和在适当的时候使用召唤兽是十分必要的。打败BOSS后的当务之急便是营救尤娜，乘坐アルベド族留下来的机械全速向"マカラーニャ寺院"进发，同时露露对泰达吐露自己对瓦卡的感觉，很快到达"マカラーニャ寺院"。



NO.19　マカラーニャ寺院

进入"マカラーニャ寺院"后，得知尤娜正在试练之间作修行，众人正要进入试练之间时，西摩亚突然杀出阻止众人，他的狐狸尾巴终于露出来了，原来他的目的是消灭所有的召唤士，当然不可以放过他。战斗是连续两场，首先西摩亚有两个守卫，最好一击让他们毙命，否则己方损失会较大，不利于接下来的战斗。毒魔法攻击对"シーモア＝グアド"有奇效，打败"シーモア＝グアド"并不是难事，但"シーモア＝グアド"也是



"很好！你会是个伟大的召唤士。方才忘记介绍，我的名字是梅秦，我一生都在四处旅行寻找历史的真实。可惜无论在哪里，'辛'总是会夺去人们的笑容……一切都将拜托在召唤士的身上。"

一队陆行鸟骑兵从身边走过，上面的两名女骑士好心地提醒我们最近这里出现了专门袭击陆行鸟的怪物，让我们小心。

"为什么我们不帮着消灭那些怪物呢？"我提议。

"为什么要呢？"奥隆质问道。

"如果不的话，人们会不安吧！"

"人们都会不安……"奥隆的语气忽然变得感慨。

"怎么了？"

"……杰克以前也经常这样说话，所以我和布拉斯卡总是麻烦不断。"



继续前行，在另一个石像前我们见到了身着绿衣的召唤士布鲁凯米莉，她好像早就知道尤娜会由此经过般。为了加快尤娜的训练，她提出和尤娜进行一次友谊性的对决，然后使用尤娜的召唤兽和她开始战斗。

能够随心所欲地使用他人的召唤兽的人，这样的人一定不是普通的……我想。

取胜之后，我们沿着大路又走了一段，来到讨伐队守卫的关卡前。

一个小女孩跑过来拉住尤娜的手问她是不是会带给大家"那基节"，尤娜笑着回答她："会的，只是还要给我一点时间。"小女孩高兴地跑回她妈妈的身边。

"什么是'那基节'？"我问道。

"那是'辛'不会出现的日子。在召唤士将'辛'打倒，到新的'辛'出现之前的那一段时间就是'那基节'。人们只有在那时候才能够完全放心地生活，所以那时候全世界都会庆祝。"

"'辛'会复活的吗？……尤娜的父亲10年前也曾打倒过'辛'，现在'辛'还存在着，所以……'辛'是会复活的。"

"但那不表示不能彻底打倒'辛'。"尤娜对大家说。

一辆陆行鸟拉的车子停在途中的空地，我们又见到了讨伐队的鲁加和加塔，他们也看了在卢卡的比赛，一见面就大大祝贺了瓦卡一番。但这个祝贺的行为却被后来的讨伐队长官视为偷懒，吓得他们赶紧落荒而逃。

在他们离开之后，我看到一个身穿僧侣袍的少女正向讨伐队说着什么，跟着她失望地走到我们身边。

我们刚才已经从鲁加的口中知道有关这次讨伐



队作战的事，那是要使用一个被活捉的"辛"的分身作为诱饵把"辛"引到某个地方进行围歼的计划。看起来这个年轻僧侣正和讨伐队争论这个计划。

那个僧侣的名字是夏莉塔，她告诉我们这次讨伐队决定使用被禁止的机械力量，所以她才努力想要劝阻这个计划的实施。

"不能说服他们，是因为我还不能胜任巡回僧的工作。"她显得有些难过。

"我们都是这样，总要在不断的磨练中成长的。"尤娜安慰她。

经过漫长的步行，终于看到前方的旅舍。大家都感到精神一振，只有瓦卡在看了一眼之后又恢复了无精打采的样子，原来那间旅舍是阿尔贝多族人所开设的。

虽然瓦卡因为对阿尔贝多族的偏见而不愿意进入那旅舍，但奥隆开口说他也很累了，瓦卡自然只好乖乖地跟随大家进去。

我没有休息的心情，独自走到外面。这时候太阳已经落得只剩一半，晚霞映红了天空，耳边清风吹拂，一派祥和的气象。

我迎着橙金色的阳光向西边走去，远处的海面反映着粼粼的金光，整个世界美好得让人心痛。

阳光下，尤娜正独自坐在岸边的草地上，她好像也在为着美丽的景色感动，以至于丝毫没有发觉我走到她身边。

我坐到她旁边的时候她好像吓了一跳，神色有些慌张。为了打破有些尴尬的气氛，我先谈起了眼前美丽的夕阳。



"你怎么会来这里的啊？"我问尤娜。

"真美啊！"尤娜注视着已经不刺眼的落日。

"是啊。"现在的气氛让我很开心。

"看到这样的情景，就好像已经在'那基节'中了一样。如果每天都能够这样度过会有多好。"

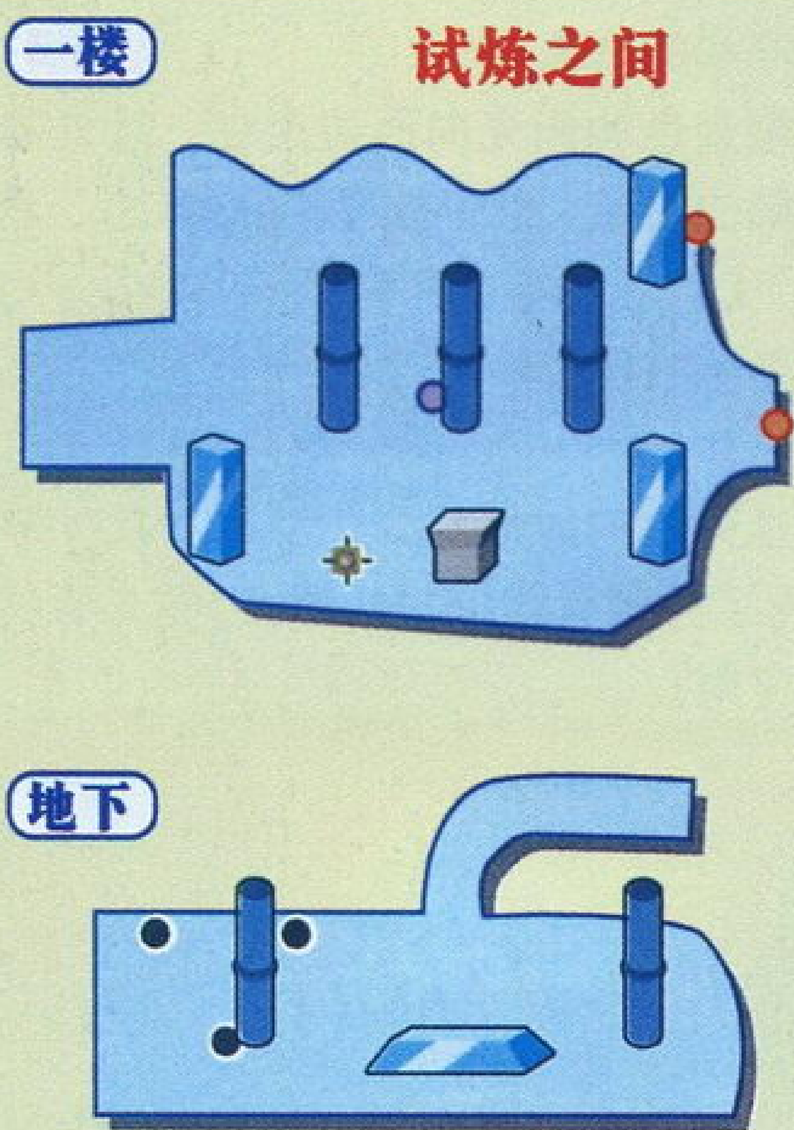
"如果我们打败了'辛'，就会这样吧！"

"……又一个'辛'还会出现。"

"那我们就再打倒它！"我受不了她眼中的迷惘和失落，大声说。



召唤士，他被打败后会召唤出"アニマ"，这个体力18000的怪物会使用即死，我方一定要准备防即死的装备，当然，召唤兽也是一种不错的战术。打败"シーモア＝グアド"进入试练之间，先把祭坛向右边推，打破冰，祭坛从破冰里面滑下去，此时取下"マカラーニャのスフィア"安装到祭坛上，向右推完成一根柱子。把"破のスフィア"放到下层最左边的墙上，其中一个"マカラーニャのスフィア"升高，取下来装到下层左边的柱子中，第二条柱子完成。把墙上的最后一颗"マカラーニャのスフィア"安装到中间的冰柱，这样就解开了谜题。不断的战斗过后，走到外面，越过雪山，遇见三人一组的敌人，其中"ウェンディゴ"拥有18000的HP，他背后的手下会对他作出各种强化以及恢复HP，所以应该先干掉这两个手下。打败"ウェンディゴ"后地面破裂，众人掉到底层。



NO.20 オアシス～サヌビア砂漠（ビーカネル）

经过这些复杂的变故，众人都开始思考今后的路，而尤娜亦还不知去向。此时出现一段歌声，歌声完后，众人受到莫名的冲击而昏迷。泰达醒来的时候发现自己已经置身无边无际的沙漠中，自己躺在一个绿洲的边缘。往上走，奥隆与露露归队，再走遇见瓦卡，他痛恨自己不能好好保护尤娜，但是事情已经到了这个地步，却不是发牢骚的时候。继续前进发现身陷流沙的基玛力，把他拉出来继续前进又见到琉库，她说出这里离アルベド族的基地不远，尤娜很

"如果真的可以……就真的很好了！"尤娜并没有真正高兴起来。

"反正总有能够对付它的召唤士的！可是'辛'为什么能够不断地复活呢？"

"因为它要惩罚人类……人的罪一天不被宽恕，它就仍然会存在。"

"人的罪被宽恕？"

"嗯。"

"人有什么罪？就是使用机械吗？不至于那样吧？"

"我不知道。"

"什么？"

"自小我就这样被教导的……什么是对什么是错……实际上我都不知道……太多东西我根本不懂。"

"不要担心，一切都会解决的。召唤士应该坚强起来，是不是？"

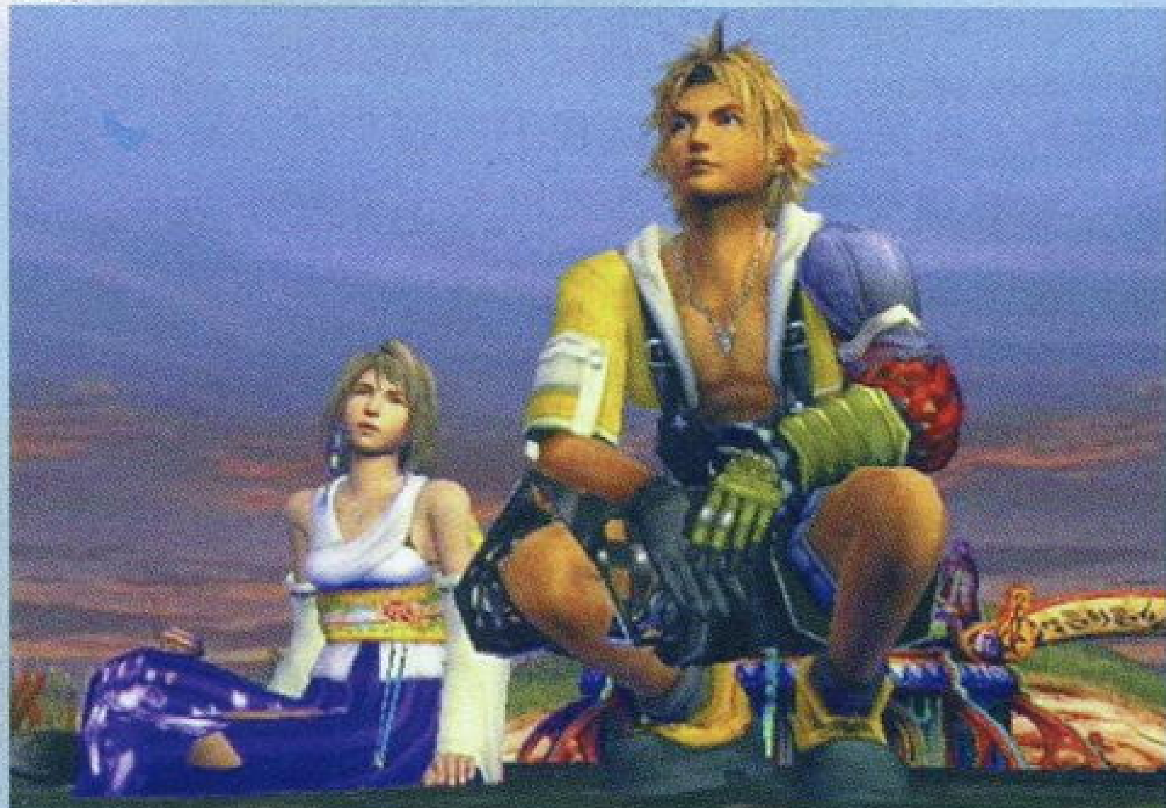
"别再谈这个了。"

我们站起来，天色更暗了一些。

"我在比赛的时候，如果分心的话一定赢不了比赛的。做任何事都要全神贯注地去做，想太多事反而会让自己心烦意乱。"

"的确是这样。"

"我一直很奇怪，召唤士怎样才能打败'辛'呢？"



"……究极召唤，能打倒'辛'的惟一力量就是究极召唤兽。召唤士的修炼之旅，就是为了寻找自己的究极召唤。……能够赐予究极召唤的'祈之子'在遥远的北方，等待着召唤士前去唤醒他们的记忆。……那个地方的名字，就是扎那尔港多。"

"扎那尔港多？"

"那是误传，扎那尔港多在一千年前已经被破坏得只剩废墟了。"不知什么时候奥隆来到我们身后。

"真的只是废墟了！？"我问奥隆。

"那就是我所听说的。"尤娜说。

"若你不信，大可以自己去看。尤娜，现在该回去了。"说罢奥隆先转身离开了。

"我们真的能到扎那尔港多去吗？"尤娜问我。

"一定可以的，我们会一起去那里。"

我希望那不是我所想的扎那尔港多。

第二天，我们准备出门的时候外面传来女性的尖叫声，那个袭击陆行鸟的怪物追到旅舍来了！

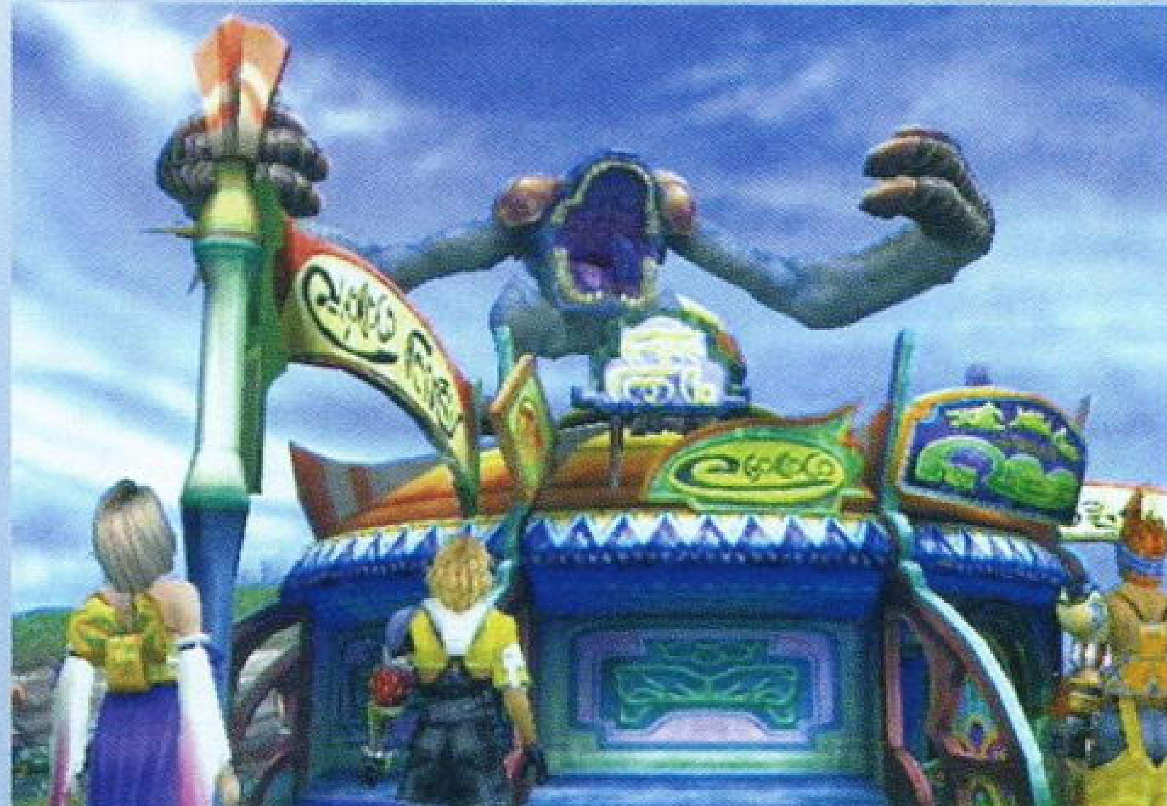
我们赶到外面拦住那只巨大的陆行鸟猎食者，在杀死它之后，饲养陆行鸟的人出于感激把陆行鸟借给了我们，这样可以逃开一路上的怪物的袭击。

基泽寺院离这里还有很长的路要走，因此我们立刻骑着陆行鸟离开了这里。

在关卡前面我们看到那个长相恐怖的多纳女士正在对着看守关卡的讨伐队员发脾气。但这次显然没人买帐，气得她乱跳但又无法可施，被堵在关卡前。

看起来就连召唤士也不能通过这里。

鲁加和加塔两人拉着一辆装着诱饵的车子从我们身边经过，告诉我们讨伐队的计划已经准备得快完成了，这次肯定可以彻底地杀死"辛"。



我试图跟着他们一起通过关卡，但却被守卫拦下了，果然是除了讨伐队成员之外都不能通过的。

正当我思索着如何通过这里去基泽寺院的时候，身后传来脚步声。回头却看见西摩亚和讨伐队一起向关卡走来。

看到身为教宗的西摩亚来到这即将发生大战的地方，所有人都有些意外。但更让人意外的是西摩亚来到尤娜面前向她行礼致意！这一举动让尤娜不知如何应对。

西摩亚看看眼前便知道发生了什么事，只见他走向关卡前的守卫。

"欢迎西摩亚大人，请容我带您去作战司令部。"守卫早有准备地向他行礼。

"谢谢，在这之前，还有一件事要拜托你。请让尤娜召唤士和她的守护者们通过这里。"

"西摩亚大人……"守卫很为难。

"所有的责任由我来承担。"

"是。"

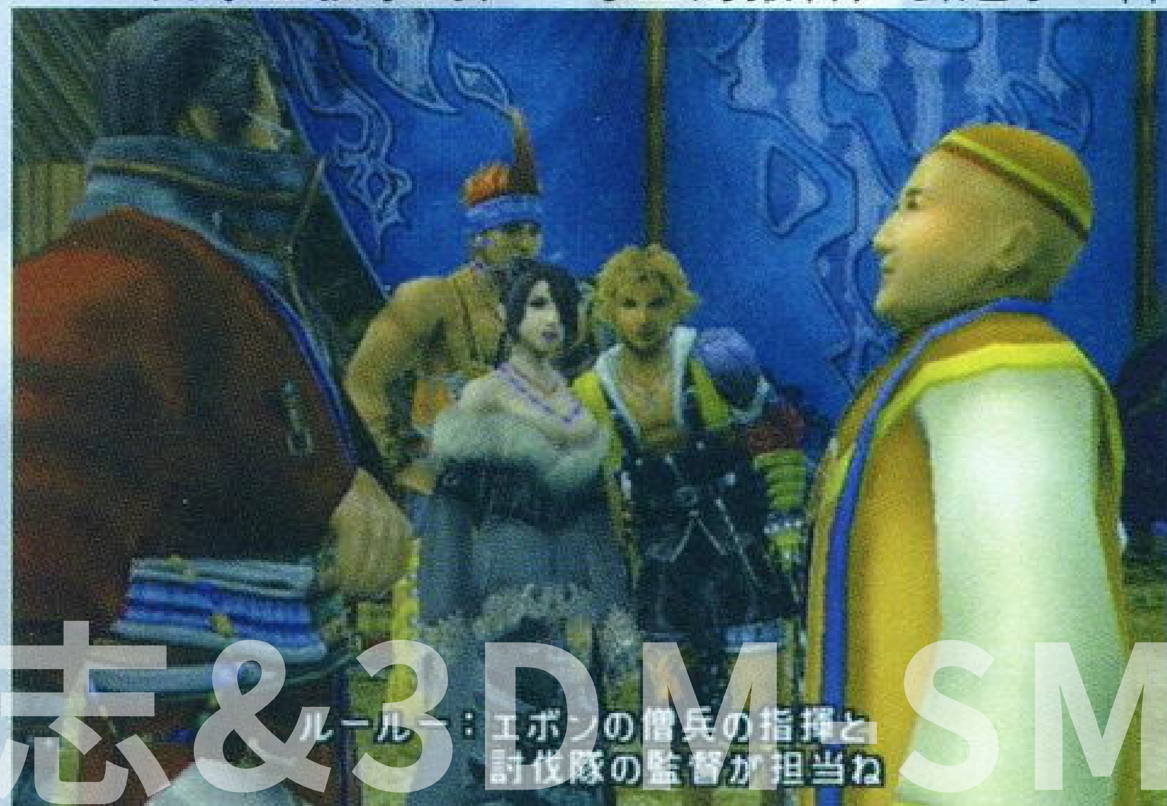
西摩亚转身再次向尤娜行礼，这次他是邀请尤娜通过关卡。不知所措的尤娜只有向他回礼道谢。

不知怎地，我见到这个看上去彬彬有礼的家伙就感到厌恶，好神气么？我忿忿地看着他的背影说！

"不是神气，那是伟大。"不知死活的瓦卡在我身边纠正我。

跟随着尤娜和西摩亚一起来到蘑菇岩街道，这里已经集合了准备作战的讨伐队员们。大群的陆行鸟在安详地踱着步，丝毫不知道即将发生一场惨烈的战争。

"西摩亚教宗到！"守卫的报告声引起了一阵



可能就在那里，没有办法的情况下，大家也只能到那里碰碰运气。不断与琉库对话就可以带领大家走出大沙漠，当然，这里的敌人也不是好惹的，如果没有必要的话，可以选择不与它们战斗。就这样，众人走出沙漠，向アルベド族基地进发，带着再见尤娜的希望。"サヌビア砂漠·中央部"有"アルベド语辞书第17卷"，而"オアシス"可以得到"アルベド语辞书第3卷"，在"サヌビア砂漠·西部"找到重要道具"金星の印"。

NO.21 アルベド

很快见到アルベド族大本营，却发现这个大本营正在遭受猛烈的袭击。众人也不多想，直接冲进去，但见满地尸首，琉库很是伤心。此时琉库的父亲出现并安慰琉库，告知大家必须立即逃到内部。看来这个基地是被里外夹击了，因为刚进内部众人就遇到袭击，全力战斗，打败敌人后，琉库的父亲SIDO叫大家到地下室避难。但对众人来说，自身的安危都是其次，关键在于尤娜的去向。琉库说尤娜可能在召唤士之房间。经过一段路程，在"メイン通路"上发现"アルベド语辞书第21卷"。到达召唤士之房间，却哪里有尤娜的影子？琉库终于控制不了自己的情绪了，向泰达说出尤娜必须以牺牲自己为代价，使用究极召唤，为的是打败"辛"，而泰达更觉自己一直在受骗，复杂的感情涌上心头，他也明白了这是每一位召唤士自己选择的道路，是使命，说过要时刻保护尤娜的泰达为自己的无能为力感到十分怨恨。此后上到飞空艇。

NO.22 飞空艇

在飞空艇上，泰达向SIDO询问更详细的信息，泰达终究是不愿意尤娜死去的，SIDO感受到泰达的决心，决定使用飞空艇上先进的搜寻功能，帮助寻找尤娜的下落。飞空艇升空并发射炮弹摧毁大本营，失去家园的アルベド族人唱起悲伤的歌，我们的主角又如何不是失去了家园？不过是在努力想要找回罢了。此后泰达通过与SIDO的对话得知这个飞空艇是1000年前机械时代的产物。跟飞空艇上的人们对话可以得到更多信息，来到驾驶舱，得知已经查到尤娜的下落，是在"圣ベベル宫"，那自然是在西摩亚的手里，并且很可能已经在举行婚礼，事不宜迟，全速进发。此时敌人"エフレイエ"却从空中杀到，在这里可以控制飞空艇飞远或者飞近敌人，SIDO更会发射三次炮弹，要好好利用。击败敌人，到达"圣ベベル宫"。

NO.23 圣ベベル宫

飞空艇因为受到袭击，已经不能降落，只能用铁索把众人放到地面。不出所料，婚礼正在举行，必须马上阻止。杀退一波又一波的敌人，泰达等人已经被包围。尤娜也明白了怎么一回事，为了救出被困的朋友们，她从空中跳下去并借助召唤兽逃走，众人也从混乱中逃走。来到"圣ベベル宫"的寺院，进入试练之间，在最底层得到光珠，在中间



骚动。很难置信绝对禁止机械力量的艾本教宗会和使用机械的讨伐队员站在一起，就连瓦卡也露出疑惑的表情。

"虽然这次的合作可说是有违艾本教义，但相信西摩亚先生一定是为了人民的幸福才做此妥协的。"尤娜说道。

"那也许只是看上去而已。"露露仍然很冷淡。

"那只有他本人才知道。"奥隆说，这时西摩亚正向我们走来。

"果然是奥隆先生，能见到您真是我的荣幸。实在很想聆听先生对于10年前的那场战斗的心得。"西摩亚恭敬地对奥隆说。

"我只是尤娜的守护者，恕我没有时间。"奥隆丝毫不给好脸色，让我非常高兴。

有些尴尬的西摩亚转向尤娜："……呵，奥隆先生还真是很专注呀！"

"请问……西摩亚先生怎么会来到这样的地方？"提问的是瓦卡。"请一定告诉我真话，难道您真的同意这次违背教义的作战吗？"

"的确是这样。不管是讨伐队，还是艾本教，还是阿尔贝多族也好，这次能够团结一致构筑这个'米亥恩区域'用以伏击'辛'，都是为了全人类的和平幸福的。在这里，我并不是以艾本教宗的身份而来，而是作为斯彼拉的一员参加作战。"西摩亚回答道。

"我仍然认为使用阿尔贝多族的武器不是好主意！"瓦卡说。

"我也不知道那些机械怎样，我还没有见过。"西摩亚说。

"如果教宗说明机械的缺陷，也许就可以不使用。"瓦卡试图说服西摩亚。

和第一次见面时的感觉不一样，我觉得能够说出这样的话，西摩亚值得那些教众们尊敬。

西摩亚离开之后，过了一会有讨伐队员过来邀请我们去作战司令部，原来是西摩亚要求的。

我们绕开准备发射的炮台，一路上可以看到陆行鸟骑兵队的鲁加和加塔。加塔被分配到保护基地的任务，此刻他非常不服气地向鲁加抗议，要求让他自己也能够上前线和"辛"战斗，并说那是他参加讨伐队的惟一目的。鲁加不为所动，告诉他必须听从命令。

我忽然有些感慨，为了这些热血青年的一言一行而激动。纵然"辛"肆虐在这整个世界，可是人类从来没有屈服过。

加塔听命离开，鲁加来到我们面前。忽然向瓦卡道歉："瓦卡，有些话或许过了今天没有再说的机会，我要向你道歉。"

"鲁加……不要说。"露露有些激动地拦住他。

"其实……伽珀当时加入讨伐队是因为我的劝说，对不起。"

瓦卡激动地冲上去就给了鲁加一拳，我赶紧拦住他。

当瓦卡逐渐冷静下来，他回忆起以前的事："本来我们一起参加闪电球比赛的……约好谁能在联赛中取胜的话就向她求婚……可是那一天他忽然跑来说要加入讨伐队……"

"他说要想和所爱的人相伴到老的话，他就要先去消灭'辛'。"

"你早就知道这件事了？"瓦卡看着露露。

"在我们离开之前。"露露没有看我们。

鲁加转头命令骑兵队员们到海边集合，接着向我们道别。

"鲁加！……千万不要死掉。"瓦卡大声说。

"你还没有打够吗？"鲁加大声笑起来。

"鲁加！不要去！"尤娜忽然想叫回鲁加。

"不要拦着他，若你想要领悟究极召唤，就像这男子一样，选择自己的道路一直走下去。"奥隆阻止了尤娜。

尤娜选择了什么样的路……很久之后……很久之后我才知道……

我们来到最高处的司令部，瓦卡看到那些机械就生气地上前踢了一脚，但下一秒就见他抱着自己的脚大声叫痛。

"他是因为伽珀当初没有使用他送的剑而带着阿尔贝多族的武器参加战斗才开始那样痛恨机械的。"露露解释道。

"根本没有关系，我只是讨厌违反教义的东西。"瓦卡反驳。

诱饵已经被运到岸边，在笼子里发出可怕的声音。



"完全没有取胜的可能！"瓦卡恨恨地说道。

"不要这样说，这计划虽然违背了教义，可是这是为了打倒'辛'啊！每个人的心里都渴望着打倒'辛'的！"但是尤娜自己的脸上也出现担忧的表情。召唤士的灵觉使她察觉到一些我们所不知道的东西。

"我知道。但我是不会承认机械的！也不会承认其他违背教义的东西！"瓦卡大声说。

走进司令部，一个身形矮胖的黄衣男子看见奥隆就热情地迎上来拥抱以示亲热，但奥隆对他却很冷淡。经过露露介绍我才知道那人就是艾本教四长老之一的基罗古长老。负责统率艾本教僧兵和监督讨伐队。

有人进来报告作战准备已全部完成。

一层得到“封のスフィア”，在最后部分放上光珠，在封印之壁放上“封のスフィア”，在里面得到“破のスフィア”，在末二段放上“破のスフィア”，可以看到多出来一条路，从这里离开。到祈求房间终于与尤娜会合，得到新的召唤兽“バハムート”，走出房间，发现已经被包围，且被送去审判。在审判庭尤娜说真正的背叛者是西摩亚，但显然审判庭也是属于西摩亚的，尤娜的申述并不被接受，反而一行人都受到处分。瓦卡、琉库、泰达被推到水中，尤娜被送到净罪之路。向前走遇见基玛力和奥隆，继续前进来到一个房间，遇见“イサール”，接着就是召唤兽之间的大战，总共三个回合。这边泰达等人受到“エフレイエ＝オルタナ”的袭击，用计把它引到门里面，然后不断地攻击，很快就可以解决战斗。

NO.24　グレートブリッジ

此时西摩亚再度出现，基玛力冲上前去，刺杀西摩亚，但是这一击不但无效，且让西摩亚开始变身。众人认为基玛力有能力应付西摩亚，便乘机逃去，但尤娜不认为如此，返身去救基玛力，其他人无可奈何，当然跟去。路上的敌人都不好应付，需得特别小心才好。遇上西摩亚更要小心，他可是真的不好对付，已经分体为“シーモア：异体”和“幻光异体”，“シーモア：异体”就有36000的HP，AP也有9450之多，可以灵活运用召唤兽巴哈姆特的强力攻击，但也要特别小心，如果巴哈姆特遭到攻击，很可能一下子就挂掉！

NO.25　ナギ平原

打败西摩亚之后，大家来到一处森林休息，等天亮再出发。泰达觉得应该对尤娜说些什么，于是走到森林最下边，在此泰达向尤娜道歉，说自己不该老是把快点打倒“辛”挂在嘴边，同时觉得自己不可能留在尤娜的世界，他邀请尤娜到自己的世界去玩，说完尤娜竟然哭起来，泰达顿生怜香惜玉之情，抱着尤娜，吻上她的双唇，而玩家期待已久的主题曲亦在此响起，在这浪漫时刻，泰达向尤娜保证，自己会永远守护着尤娜，永远……天亮了，我们也该出发了，在西边发现一个录像“ジェクトのスフィア”。继续前进便到达“ナギ平原”，在这里会遇见一个召唤兽“そだてる”的同类，打败它并不是什么难事，可以得到“召唤兽の心”，这当然是好东西。随后进入平原中部之家，在这里遇见露露的老师，从他口中得知上级已经下令通缉尤娜一行人，并且可以先斩后奏，谢过老师之后老师离开。自由活动时间，马上进行补给。在“ナギ平原中部”发现“アルベド语辞书第23卷”。出发以后不久便遇见西摩亚的手下，并且遭遇巨型机械人BOSS“护法战机”，这BOSS具有64000的HP，当然很难对付。打败他，从前面的桥过去。顺便提一下，有一样非常不错的道具“古ぼけた剑”落在“ナギ平原谷

“奥隆，这10年来过得如何？”基罗古问道。

“作战关头，谈这个合适么？”

“有什么要紧？反正失败已是注定的，只是还有一段让他们做梦的时间吧！”

太可怕了，我听到这句话后的第一感觉。

“那么这10年里你究竟在做些什么呢？”

“履行对一个朋友的承诺，到现在还未完成。”

“报告长老，阿尔贝多族正在外面等候命令。”有人进来报告。

“再问你一件事，你见到扎那尔港多了么？”

奥隆淡淡一笑，没有回答。

战斗正式开始，基罗古向笼中的诱饵贯注念力，怪物发出巨大的叫声。尤娜担心地问道：“‘辛’真的会来吗？”

“为了救回它的分身，它会来的。”

“就算没有这些，它一样会来。”奥隆冷冷说道。



就算没有这些，他一样会来……因为他是我的父亲……

作为诱饵的怪物狂暴地挣脱笼子的束缚，冲到我们面前，但被我们成功击倒了。

海面上巨大的黑影透过海水渐渐显现出来，“辛”出现了！

“辛”的身上放出无数的鳞片，那些鳞片被弹到岸上随即变成怪物向讨伐队进行攻击。骑兵队也在这时候发动了突击。

岸边阿尔贝多族的巨型激光炮正在蓄积能量，准备发出致命的攻击。

“辛”在海面上出现，面对岸边的炮火攻击，它在身体周围制造的防御壁竟可以完全抵挡，甚至还可以反弹回来！

“辛”真正的攻势开始，无数的光线射向战场炸裂开来，正在冲锋的陆行鸟骑兵队首当其冲，伤亡惨重。随后更多的怪物出现在讨伐队面前。

战斗果然失败了。

当众人从震惊中恢复时，看见西摩亚正对抗着那只没被杀死的诱饵，很快便结束了战斗。

“其他人呢？”尤娜四处张望。

进攻的士兵死伤殆尽。

终于阿尔贝多族的激光炮发射了！强烈的光柱和防御壁之间发生了仿佛静止的对抗。慢慢地防御壁逐渐内凹，看起来“辛”已经没有能力应付几方面的攻击了！

阿尔贝多族人加强了激光的能量以求一鼓作气击散“辛”的防御壁！眼看防御壁内凹得仿佛就要破碎的时候，一阵白光将整个天空笼罩，防御壁将激光柱全部反弹了回去！

阿尔贝多族的炮塔在眨眼间消失，那些操着奇怪方言的人和机械武器一起消失在我们面前。

我看着“辛”杀死那些人，可是却没有力量去阻止它的杀戮。

“辛”在反击之后停了一会，似乎已经满足了造成的战果，转身向深海中退去。

尤娜在我身后，我听到她让大家让开，她想要进行召唤来对付“辛”了！

我忽然间头脑里一片空白，只知道绝不可以就这样让“辛”离开，我追了出去。

我不知道我为什么想追着“辛”。当我明白我在追它的时候，我已经在追逐它了。

对“辛”的愤怒，对家乡的怀念。

扎那尔港多……还有我的父亲……

又是那个地方，身边来往的竟是那些阿尔贝多人和讨伐队的队员。我还看到了鲁加。

那个奇怪的小孩又走到我面前，他对我摇摇头，我不知道那是什么意思。忽然一只闪电球直向我打来，我眼前一黑，仿佛到了另一个地方。

“怎么了？”

“你不喜欢训练，为什么不退出？”

“不要胡说了，我很厉害的，你不知道？”

“你总是喝酒，不戒掉就不行。”

“酒？我什么时候想戒就能戒掉。”

“那现在戒吧！”

“什么？”

“你说过你可以戒的，对吧？”

“嘿，我明天再戒吧！”

“为什么不今天戒呢？”

“可以明天再戒，为什么不等到明天？你怎么又哭了……真是……”

我可以感觉到父亲就在身边，可这是不可能的，他已经变成了“辛”……

又死了多少人呢？尤娜将又一次跳起那凄凉的“异界送”，这样的舞还要重复多少次？

只要“辛”还在，她就要不断地跳下去……我想，就是那样……



“你差点回不来了。”奥隆叔叔是我苏醒后第一眼看到的人。

“是吗？”

“很多故事都结束了，但你不行，你的故事还要继续下去。”

“嗯……”我不大懂他的话。

底”，大家可以仔细找找。

NO.26　盗まれた祈り子の洞窟（来なくてもいいです）

“ようじんぼう”召唤兽将会出现在谷底的“盗まれた祈り子の洞窟”，需要先用战斗使其屈服，然后回答他的问题，答案如下：

“召喚士としての修行のため”＝300000ギル

“魔物をけちらす力を得るため”＝270000ギル

“真に強い敌を倒すため”＝250000ギル

需要注意的是，这个“ようじんぼう”是需要用钱来买的，对他问题的不同回答决定了玩家需要付出的金额多少，如果愿意支付更多的金钱，还可以得到额外的“テレポスフィア×2”，更为重要的是“アルベド语辞书第24卷”也就是在这个地方了。

NO.27　ガガゼト山

经过“ナギ平原”，到达“ガガゼト山”，在“登山道”发现“ブラスカのスフィア”，顺道向上，在这里“ビラン＝ロンゾ”和“エンケ＝ロンゾ”出面阻止，他认为其他人可以过去，但是基玛力不行，原因是们觉得基玛力是胆小的，懦弱的。基玛力被激怒了，决定以一人之力对抗“ビラン＝ロンゾ”等人。这一战基玛力的龙剑正好发挥用场，可以学到“ビラン＝ロンゾ”等人的很多招式，对以后的战斗真是有莫大的帮助。战斗结束，“ビラン＝ロンゾ”表示对基玛力刮目相看并恭送尤娜等人过山。“ガガセト山”中可以找到“木星の印”。雪山上非但路不好走，而且敌人也很强大，这是大自然的考验，同时也是召唤士的宿命。途中泰达发现尤娜的父亲留下的录像，在这里，尤娜父亲的音容笑貌再现，他鼓励尤娜并表示无论何种情况下都将全力支持尤娜。来到雪山上，西摩亚阴魂不散地出现在大家的面前，他更指出现在的“辛”就是泰达的父亲，而他自己想要成为“辛”，想要尤娜跟他走，泰达挺剑而上，战斗开始！西摩亚变成70000HP的“シーモア：终异体”和4000HP的“幻光折机”，这相当于半个最终BOSS吧，打倒他也的确费些劲。战斗结束，泰达也知道不能再隐瞒自己的父亲就是现在的“辛”这个事实，于是向大家从实招来。

绕过雪山，大家来到一个山洞，这里的景象充满诡异，到处是人的尸体，尤娜告诉大家这是由召唤士召唤出来的召唤士之子，但不知道是谁的杰作。水中突然升起水柱并立即变成冰，泰达用手去触摸，立即昏倒，进入梦境……还记得游戏刚开始时街上那个若隐若现的小孩子吗？此时他又在此出现，而泰达亦发现自己回到了自己的世界，并由此得知父亲是因为触摸到“辛”而被融合的……被众人唤醒后继续前进，顺着山洞的路向前走，出现谜题，要用瓦卡的投球来打开一个机关，第二个机关的顺序是蓝红绿，

我终究还是不能再回家。

跟随奥隆向岸上走去，正好看见那艾本教的长老基罗古。很奇怪，这次奥隆主动向他走去。

“撤退得很完美，你很满意了？”

“你这是什么意思？”

“不受教化的异族都死去了，剩下的自然都是驯服的信徒。你的计划还是像从前一样完美。”奥隆的语气中含着明显的鄙视。

尤娜在沙滩上进行着“异界送”的仪式，这一次，这些人却不单单是死在“辛”的手上。



西摩亚来到进行完仪式的尤娜身边，关切地问她脸色为什么这样差，并鼓励她振作起精神，继续为了斯彼拉的未来而努力。

“……我会继续努力的。”

“感到不安吗？请让我成为你可以依托的人吧，就像当初尤娜尼思卡依靠着斋恩一样。相信我们很快就会再次相会，再见。”

尤娜尼思卡和斋恩，是不是当初艾本教的创始人？

我向奥隆坦陈了和父亲“见面”的情况，奥隆告诉我，父亲追逐着我，是想要我杀死“辛”。

我忽然觉得自己的命运早已经被人决定了，浑身充满了无力感。

我们跟着尤娜继续向基泽寺行进。但是现在的我连走路也没有了力气。

奇怪的是往日寸步不离尤娜的基玛力竟然这次也落到了后面，沦落到和我一起被尤娜催促的境地。

“在痛苦的时候，你要加倍努力，才能够再次看到光明。”基玛力对我说。

我吓了好大一跳！基玛力竟然在对我说话！他不是哑巴吗？

“我记得尤娜曾经教我个办法，就是在心情不好的时候让自己大声笑，那方法好像挺有用的，你要不要试试看？”我发现基玛力的内心其实很在意别人，只是一直不善表达才使别人认为他无口无



心。这次他主动过来开解我，表示他已经接纳我作朋友了，这让我很感动。

基玛力显然对我的反应很高兴，我想他一定在担心着我会怎样回应他的关心，现在的情况让他迈出了与人沟通的第一步。

“试试看，你也要学会笑啊！”

基玛力有些害羞，但是终于在我的鼓励下作出了他一生中第一个微笑。

真的是很好的感觉，虽然他的确笑得很难看。

我们跑步向前面的人追过去。

前面出现了岔道，我问大家离扎那尔港多还有多远，露露说那要渡过幻光河，经过古雅多族的领地，之后还有雷平原和玛卡纳尼寺院……

“不要忘记我们还要在基泽寺院祈祷啊！”

“我们不能一直去扎那尔港多吗？”我迫不及待地想要看看现在的扎那尔港多的样子。更想知道现在这一切事情的真相。

“不行啊，召唤士的修行是不能省去的，这是得到究极召唤必经的步骤。”

转眼到了基泽寺院，在尤娜他们进去之后，奥隆单独叫我留下，郑重地告诉我不能把我父亲的事告诉尤娜。

“为什么？那你当初又为什么要告诉我？”

“因为我担心有的人会被自己的责任压得哭起来。”



“我才不会哭！”

“怎么我听说你是个爱哭鬼呢。”奥隆大步向寺院走去。

小时候的确是那样……可是现在……现在还是那样……

基泽寺院被岩石完全包裹着，在我们到达之后那些不断旋转的岩石“轰”的一下分开，露出隐藏在其中的寺院，分开的岩石依旧绕着寺院在空中旋转，相互之间还不断地发出耀眼的电光。

在门口，我看到了加塔，他告诉我们鲁加已经死去了，他发现了鲁加残缺的尸体。

这一次的战争，讨伐队伤亡惨重，陆行鸟骑兵队已经名存实亡。一个少年抱着一只年幼的陆行鸟，告诉我们那是他们剩下的惟一一只陆行鸟了，他说他要好好喂养他，将来让讨伐队再建立一支骑兵队。

看到他含着泪光的纯真的年轻的眼睛，我忽有一种想哭的感觉。

在寺院里一个名叫依萨尔的召唤士接待了我们，他对布拉斯卡非常仰慕。后来他离开的时候，他做守护者的弟弟告诉我们要小心，这里最近有很

依次进入，完成后在原分岔路向右走遇见BOSS“圣地のガーディアン”，打败它后到达“ザナルカンド遗迹”。

NO.28　ザナルカンド遺迹

绕过一大圈，又回到这里的泰达真是感慨万千，当初繁华的ザナルカンド变得如此破败，都是拜“辛”所赐。这时泰达捡起一个尤娜遗落的记录球，里面是前面尤娜记录下来的说话，是给作为守卫的每个人的，当然也包括泰达。穿过弯曲的山路，终于进入“ザナルカンド遗迹”，一路来到大竞技场门口，这泰达无数次到过的地方，感觉有些陌生？通报姓名后进入竞技场，在这里又看到以前为打败“辛”而出发的人们的影子。

NO.29　エボン＝ドーム

进入试练之间，在这里要按照墙上的色块来踩地上的亮点，都搞定后两边墙的六个祭坛出来，对面墙上的门打开，进入以后，从显示屏左边拿出一个天体球，返回外间，把它放到左边第一个祭坛，这个祭坛便缩回，同时显示应该踩的色块，到里间依次踩完，中间地板上的封印被点亮，就这样反复进行，最后的是把天体球放到右边第三个祭坛，再回去踩色块，就可以解开封印。在“エボン＝ドーム·魔天”得到“日轮の印”。遇见“魔天のガーディアン”，将之打倒，最后见到1000年前的召唤士ユウナレスカ，她说自己和丈夫就是因为究极召唤而死的，但她仍认为究极召唤是对付“辛”的惟一办法，所以要求尤娜也以究极召唤为目标，众人当然不答应，战斗开始！ユウナレスカ总共有三种形态，还好她虽然HP很高，但是攻击相对较弱，不久就可以解决掉她。

NO.30　“グレートブリッジ”

打败ユウナレスカ返回地面后，SIDO驾驶飞空艇到来，众人坐上飞空艇，在这里仔细补给，因为大家的最终目标就要出现了。经过“グレートブリッジ”，在这里遇见召唤士之子的帮助，告知了不用究极召唤亦可以对付“辛”的办法。回到飞空艇，目标锁定“辛”，大家兴奋起来，作好战斗准备吧。

NO.31　“辛”

在飞空艇的甲板上迎战巨大的“辛”，起先是远距离攻击“シンのひだりうで”，应当主要使用魔法攻击，然后就轮到“シンの右腕”，随后众人跳到“辛”的背上，与“辛”战斗，胜利后迎战普通形态的“辛”，有36000HP，还有植物形态的“シンのコケラ：グナイ”，消灭它，看到“辛”的变形，这次有140000HP，真是前所未见。

NO.32　“辛”体内

打倒这个拥有大量HP的怪物之后，“辛”张开血盆大嘴，众人被吸收，进入“辛”的体内。这是个奇异诡秘的世界，众人沿路

多召唤士失踪。

走进试练之间，再次遇到多纳和她的守卫者，那个像牛一样的家伙好像很崇拜奥隆，傻傻地上来和奥隆说话，让人惊讶的是一向冷漠的奥隆竟然破例地和他握了手，让那家伙兴奋不已，也让多纳极为不快。

这次尤娜又取得了新的召唤兽，但她从试练之间出来的时候也显得更加疲惫了，我不知道再下去她还会遇上什么样的试练，可是我知道我不想要她再这样下去了……我也知道，我什么都帮不上。

晚上，尤娜努力用她的白魔法为伤兵们疗伤。



早晨，大家都在门外集合了，但尤娜还迟迟未到。大家竟然都没有去叫她的意思。

等到尤娜慌张地从寺院中冲出来的时候，大家都笑了起来，就连一向不苟言笑的奥隆也加入了取笑“贪睡的召唤士”的行列。温馨的气氛洋溢在我们之间。

既已通过基泽的试练，我们就该准备渡过幻光河了。

路上再次遇到隆佐族的人，他们好像知晓召唤士失踪的事，讥笑基玛力也要成为让召唤士失踪的守护者了。

接着再次遇见那自称布鲁凯米莉的中年女召唤士，这次她依然和尤娜进行了一次指导式的战斗，事后更教了一些增强召唤士威力的方法给尤娜。

来到幻光河边，天色已近黄昏。

河面上有许多魂在漂浮着，发出微弱的光。那些魂不时地汇聚到水面上的紫色花的周围，露露告诉我那就是幻光花。

夕阳映照在河面，金光和魂发出的白光交相辉映，有一种梦幻的意味。

尤娜蹲下指着那些小小的紫色花朵说“那些就是幻光花，到了晚上的时候，幻光虫们栖息在幻光花上……”



“就好像花在发光，看上去整条河仿佛是天上的星空。”露露以少有的感慨语气接道。

幻光虫不是真的昆虫，只是人们对那些聚聚散散的魂的称呼，因为这里靠近异界的入口，所以才会有这样多的幻光虫栖息在河边。

对于召唤士来说，幻光虫具有特别的意义。它们是召唤士与“祈之子”沟通的媒介，帮助召唤士的心灵进入沉睡的“祈之子”的梦中，被唤醒的“祈之子”在这个世界中实体化之后，就是我所看到的召唤兽。

这就是召唤的真实……

天色昏暗，幻光虫开始在河上飞舞，幻光河仿佛自沉睡中醒来，开始发出奇幻的光，和远方的星空连成一片，再也分不清楚。尤娜的身边也萦绕着这些默无声息的幻光虫，她们之间仿佛有着神秘的默契，一种亲密的联系。

“太美了！打败‘辛’之后大家一定要再来这里啊！”我大声建议。

奇怪的是这次没有人回应我，就连尤娜也没有。她连头也没有回，只是静静凝视着河水中星光和幻光交相辉映的景色。

我那时候不知道自己说错了什么。但是一下子变得沉重的气氛让我确信自己说错了话。

瓦卡拍拍我的肩膀，告诉我要渡过这条宽不见岸的大河只有借助斯柏夫才行，我以为那是说什么大船。但瓦卡却指着远处挡住最后的阳光的巨大黑影……我本来以为那是山的！它逐渐向我们走来，天哪，大得出乎我的想象！坐在它的额头的是一个绿色皮肤的青蛙族，看起来巨大的斯柏夫的脾气却非常温驯。但它慢慢从我们身边经过时，地面还是产生了一阵阵的剧烈震动！



“我们就要坐着这东西过河吗？”我有些兴奋，又有些害怕。

“是啊！”瓦卡回答我。

“我很久没有乘坐斯柏夫了呢。”尤娜说。

“你坐过吗？”我奇怪地问道。

“十年前和基玛力一起坐的，”她转向基玛力：“还记得吗？”

“是啊，那时候你掉进河里被斯柏夫用长鼻子救了起来，后来还故意连着跳进河里3次，让我很担心。”基玛力说。

“对不起啊！”尤娜脸红地移开视线不看我们。

“不，只要你开心就好。”基玛力还是一板一眼地说话。

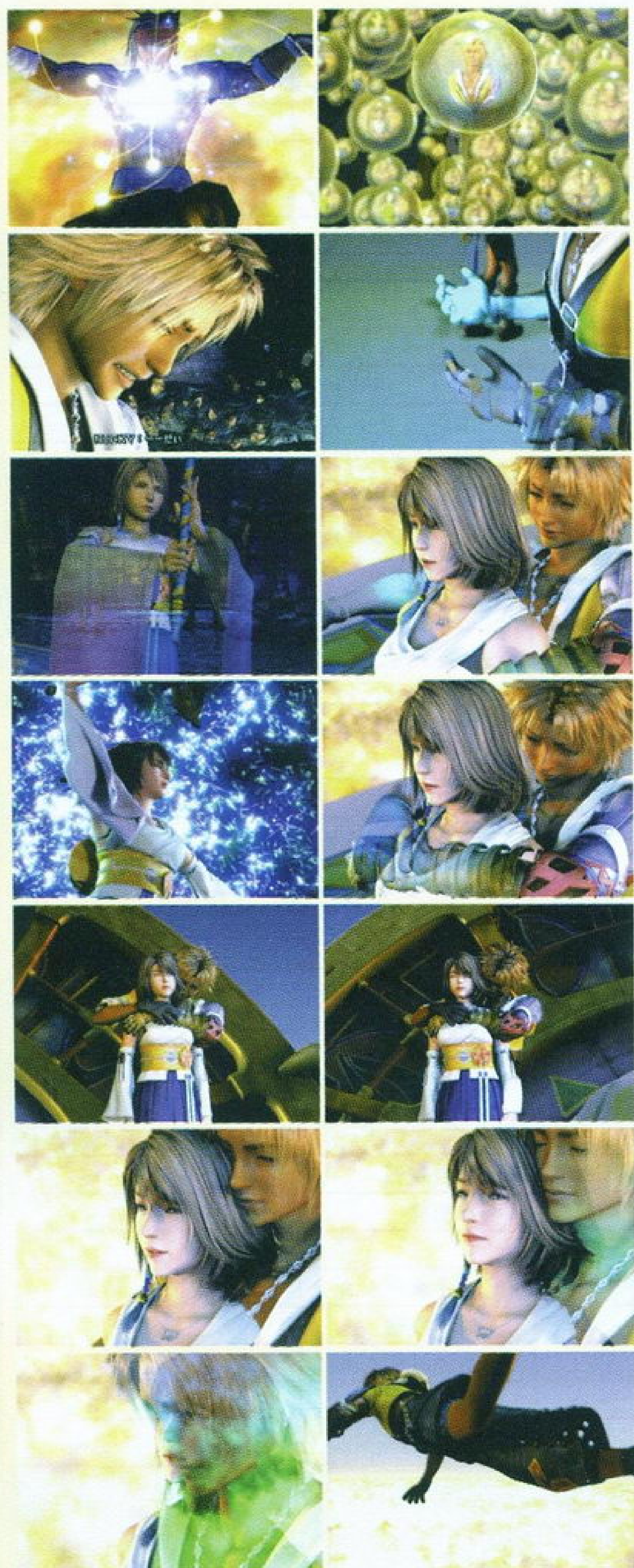
“十年前我还住在圣贝贝鲁，在父亲准备打倒‘辛’的时候才离开那里。”尤娜向我解释。

圣贝贝鲁宫是艾本教的权利中心，斯彼拉最大的城市。

“杰克当年第一次在这里看见斯柏夫的时候，吃惊得拔剑砍伤了一头。”奥隆忽然对我说。

“啊！”我被吓住了。

向前走，在一段楼梯上看见久违的西摩亚，原来他已经与怪物达成协议，成为“辛”的一部分，我们可不能客气了，必须送他上西天。此时的他是“シーモア：终异体”和“幻光折机”的结合，HP亦高达80000，不过他既然是最终BOSS前面的小喽罗，对付他当然相对容易。很快消灭他，并由尤娜送他到灵界后进入一个封闭的空间，在这里找齐9个必要的道具便可离开，同时还要注意地上突然冒上来的冰柱。这就要面对泰达的父亲了，对话过后，父亲跳入背后的深渊，BOSS“ブラスカの究极召唤”出现，它本身有60000HP，两个石柱有5000的HP，打败它以后变形成为拥有120000HP的“ブラスカの究极召唤（第二形态）”，两个石柱则各有30000多。打败它，“辛”的灵魂飞出，尤娜放出所有的召唤兽，“辛”附身到召唤兽身上，然后众人合力把召唤兽们杀死。经过悲壮的战斗，众人面对的是自己的亲密战友召唤兽，不过，牺牲没有白费，“辛”被打回原形，是一只有十只脚的虫子，也是最终的BOSS“エボン＝ジュ”。面对这个99999HP的超级怪物，泰达他们并没有胆怯，对它使用反弹魔法，让他的自我回复失去作用，中间即使它的攻击令我方全体被歼也没有关系，小天使会让我们复活，经过漫长的战斗，“辛”终于彻底消失了，剩下的只有感动的ENDING……



“那时他喝醉了，把斯柏夫当成怪物来砍，结果害得我们要付出所有的财物来赔偿那斯柏夫的主人。……那以后杰克就戒了酒，好像当年被他砍伤的斯柏夫到现在还在工作着。”奥隆说起当年的事，变得好像另一个人。

我们到达了乘坐斯柏夫的地方，却看到陆行鸟骑兵队的队员正和人在争执什么。一问之下才知道那是因为主人不让陆行鸟乘坐斯柏夫，所以队长就不同意地和他吵起来。

最后队长决定不乘坐斯柏夫，绕过河去。但队员们担心地说那样路很远，而且有地方根本没有路。

“没有路的话我们不会开出路吗？”队长大声说。



没有路的话，我们不会开出路吗？我脑中不断回想着这句话……

乘坐在巨型的古怪生物斯柏夫身上，我们开始横渡幻光河。

在我们到了河的中间时，瓦卡让我看下面的河水。河水中赫然竟是一座被淹没的城市！

“那是1000年前的城市了，那时的人们因为掌握了先进的机械技术，为了表现他们的能力，就在这条河的上方建起了一座悬空的城市，作为机械力量的象征。”瓦卡停了停，“但是最后整个城市都沉没了，放任地使用机械，就只会带来这样的后果。所以艾本教严格禁止机械的使用。”

奥隆听到这些低低哼了一声，转头眺望远处的河面。

“可是闪电球的球场不是在使用机械吗？”

“有些机械是许可使用的，艾本教有详细的规定。”

“那1000年之前，发生了许多次使用机械的战争的。”尤娜看着远方说。

“战争中使用的武器不断地升级。全世界都卷入战争中……”

“但是忽然有一天‘辛’出现了，它毁去所有的机械和武器……战争结束了，‘辛’却留了下来……”露露说。

瓦卡又恨恨地咒骂起那些仍然使用机械的阿尔贝多族人。

但这时身下的斯柏夫忽然摇晃了起来，我们开始站立不稳，在混乱中，一个蒙着脸的人一把抓住尤娜把她拖进水里！

我立刻跳进河里，瓦卡骂了一声“是阿尔贝多的家伙”之后跟着跳下来。

尤娜被关在水中一个机械中的玻璃舱里，由于我们的靠近，那机械开始攻击我们。

在我们眼看取胜的时候，那机械丢出几个手榴弹，等我们逃开之后机械已经停止下来，看起来控制它的阿尔贝多人已经逃走了。我劈开玻璃舱门，把尤娜救出来带回斯柏夫身上。

大家开始讨论这次事件的起因。瓦卡认为是阿尔贝多人在输球后的报复，但露露却想起之前基玛力的族人说过的话，最近会有很多召唤士失踪。联系到刚才的事，难道是阿尔贝多人在进行的阴谋吗？

“不管是怎样，只要我们保护好尤娜就不会再有事了！”我说道。

尤娜看到奥隆正阴沉着脸，不敢说话，只是用唇语对我说“谢谢”。

终于到了岸边，经过眼前的森林就可以到达古雅多族的领地，现在离扎那尔港多越来越近了。

我看见一个人躺在河边，便走过去看能不能救醒他。我刚拍了他一下，那人就醒了过来，看到她娇小的身形我才知道原来是个女士。

她脸上戴着有些恐怖的面具。但在她慢慢除去包在身上的那层古怪外皮之后，那张熟悉的脸使我一眼认出她就是那次救过我的琉库！

“你还好吧？琉库？”

“不好！”她很累地跪伏在地上喘气。

“你怎么啦？怎么会弄得这样惨？”

“都是你做的好事啦！”她气愤地指责我。

“……刚才在水里机械里的人就是你？”我想起她很善于使用手榴弹。

“我很痛啊！”她揉着自己的额头。

“你们为什么要袭击尤娜？”

“那只是个误会，本来……”

这时瓦卡走过来，好奇地问我们是不是认识的。我想到瓦卡讨厌阿尔贝多人的程度，吓得不敢说话。



幸好尤娜她们也跟着过来了，我赶紧向她们介绍：“这个就是当初在海里救我的人。”说完我偷偷瞟了一眼瓦卡，暗示尤娜她们不要提起琉库阿尔贝多人的身份。

瓦卡听说琉库曾经救过我，马上很真诚地为此向琉库道谢，让我十分感动。

跟着琉库跑到尤娜身边不知说了什么，她们抛下一句“女孩子的私下谈话”就远远离开我们到旁边讨论起什么事来。

过了一会尤娜走到奥隆面前告诉他琉库也想成为她的守护者。奥隆听后把琉库叫到面前，审视着她的眼睛，过了好几秒之后他好像确认了琉库的内心没有邪恶的思想一样，立刻表示他不反对，只要尤娜同意就可以。

这样琉库自然加入了我们，我虽然还是不太明白为什么尤娜这样就答应了让琉库加入我们，但是琉库开朗乐天的性格一定会让大家都很快乐的。

很好笑，瓦卡对陌生人琉库十分友好，但他又那样仇视“阿尔贝多族”。

敌名	HP	AP	金钱	属性	弱点	使用技	入手アイテム	盗取物品	可以盗取的珍贵物品
NO12：【ジョゼ街道】									
バジリスク	2025	140	125	雷		石化にらみ	アビリティスフィア、安らぎの指轮、石龙の腕轮、マジカルリング、ブレイクブレイド	金の针	石化手榴弹
ラマシュトゥ	275	32	72	–	炎		パワースフィア	ポーション	银の砂时计
フンゴオンゴ	540	36	53	雷水冰	炎	かふん	マジックスフィア	サイレントマイン	エーテル
ラブトゥル	200	32	48	炎、雷	冰	–	スピードスフィア	金の针	石化手榴弹
ガルム	240	48	88	–	炎、雷	–	パワースフィア	ハイポーション	スリープパウダー
スノーブリン	600	48	93	水、雷、冰	炎	ブリザド 、マジックスフィア	南极の风	南极の风×2	
バニップ	400	48	97	–	水、冰		パワースフィア	ハイポーション	ハイペロの药
バイトバグ	200	40	62	–	冰	毒攻击	スピードスフィア	毒消し	毒の牙
シームルグ	200	48	73	–	炎	黑暗攻击	スピードスフィア	スモークボム	スモークボム×2
NO13：【ヅョゼニエボン寺院】 NO14：【幻光河】									
オチュー	7200	270	520	水	炎	毒攻击、オチューダンス	マジックスフィア、パワースフィア、石龙の腕轮、百足丸	万能药	万能药×2
バイトバグ	200	40	62	–	冰	毒攻击	スピードスフィア、ベノムアタッカー	毒消し	毒の牙
ガルム	240	48	88	–	炎、雷		パワースフィア	ハイポーション	スリープパウダー
バニップ	400	48	97	–	水冰		パワースフィア	ハイポーション	ハイペロの药
スノーブリン	600	48	93	雷、冰、水	炎	ブリザド	マジックスフィア	南极の风×2	南极の风×2
ベルゲミーネ（イクシオン）	5500	0	0	雷	水	エアロスパーク、ヘイスト	–	–	–
アルベドキャプチャー	4000	660	2400	炎、水、冰	雷	アクアシューター、爆雷	メガフェニックス×2、水のロッド		
NO15：【グアドサラム】 NO16：【雷平原】									
エイロージュ	200	92	144		魔法	サンダラ	マジックスフィア	电气玉	落雷玉
クサーリク	445	92	112		贯通	ブレス	パワースフィア	ハイポーション	银の砂时计
ゴールドエレメント	1200	92	107	雷	水	サンダー	マジックスフィア、ムンバ・ザ・サンダー		电气玉 电气玉×2
サボテダー	500	1500	350			はりせんぼん	スピードスフィア、トラベラーガード阳炎、バスタークロー	チョコボの羽	チョコボの尾
铁巨人	3600	1200	600	雷		なぎはらい	パワースフィア、スピードスフィア、プラチナアーマー、活力の指轮	光のカーテン	光のカーテン
ブエル	230	92	132		魔法	混乱攻击	スピードスフィア、フリーズクロウ	ハイポーション	气つけ药
メリジュヌ	265	92	108	魔法		沉默攻击、石化攻击	マジックスフィア	金の针	石化手榴弹
ラルヴァ	1498	262	330	雷		サンダラ	アビリティスフィア	月のカーテン	月のカーテン×2
NO17：【マカラーニャの森】									
キマイラ	5250	1220	970		黑暗、沉默、おどす	サンダラ、アクアブレス、メギドフレイム	アビリティスフィア	北极の风	落雷玉
ブルーエレメント	1500	240	180	水	雷	ウォタラ	マジックスフィア、太刀	鱼のウロコ	鱼のウロコ
クーシポス	2700	520	220			–	アビリティスフィア、清き指轮、デヴァステータ スペースパワー、メタルシールド、グローリアス	ハイポーション	メガポーション
ムルフシュ	580	240	165		贯通	スロウ攻击	パワースフィア、バーサクリング	ハイポーション	ハイペロの药
シュメルケ	370	240	138	魔法		沉默攻击、石化攻击	スピードスフィア	金の针	石化手榴弹
ワスプ	360	240	142		冰	毒攻击	スピードスフィア、くろがねの腕轮	ハイポーション	毒の牙
スフィアマナージュ	11000	3240	4000	变	变	イークチエンジ、ブレス	Lv.2キースフィア、ダブルヘッダー	エーテル	
NO18：【マカラーニャ湖】									
スノーウルフ	400	300	192		炎	睡眠攻击	パワースフィア	スリープパウダー	スリープパウダー×2
アイスブリン	1350	300	180	雷水	炎	ブリザラ	マジックスフィア	北极の风	北极の风×2
イービルアイ	310	300	205		炎	混乱攻击	スピードスフィア、睡天の小手	ハイポーション	气つけ药
マフート	710	300	172		雷冰		パワースフィア	ハイポーション	ハイペロの药
アルベドガンナー	16000	7260	7900		雷	ガトリング、突击	ポーション、エリクサー、サンダーリング	月のカーテン	
NO19：【マカラーニャ寺院】									
シーモア＝グアド	6000	7330	8600			ブリザラ、サンダラ、ファイラ、ウォタラ	アビリティスフィア	黑魔法スフィア ファイターソード 荣光の腕轮 スリプルシールド サイレスシールド	エリクサー
グアドガード	2000					サンダー、ブリザド、プロテス	ハイポーション		
アニマ	18000					ためる、ペイン、カオティック・D	サイレントマイン		
シーモア＝グアド（2回目）		6000				ウォタガ、连续魔法	エーテルターボ		
グアド・ガード	1200	3160	3960			サンダラ、バーサク、シエル、プロテス	アビリティスフィア	ハイポーション	
ウェンディゴ	18000					パワースフィア、太刀	ハイポーション		
NO20：【オアシス～サヌビア砂漠（ビーカネル）】									
ズー	12000	1200	1200		チャージ、冲击波、黑暗攻击	パワースフィア、アルベド回复药、暗龙の腕轮、ブラインシールド、ブラインアーマー	スモークボム	スモークボム×4	
サンドウルフ	450	310	225	魔法		睡眠攻击、沉默攻击	パワースフィア、アルベド回复药、ムンバ・ザ・ブリザド		スリープパウダース
リープパウダー×2									
ムシュフシュ	680	310	270	贯通		スロウ攻击、ブレス	パワースフィア、アルベド回复药	ハイポーション	银の砂时计
アリュキュオネ	430	310	240	魔法	黑暗攻击	スピードスフィア、アルベド回复药	スモークボム	スモークボム×2	
オートガーダー	1280	310	600	盗む		ハイポーション	手榴弹	手榴弹	
サボテンダー	800	8000	1500			はりまんぼん	スピードスフィア、ヴィジランティ トラベラーシールド	チョコボの羽	チョコボの尾
サンドウォーム	45000	2000	1000	炎	水、黑暗	吸い收む、吐き出し、地震、头突き	アビリティスフィア	黑の魔石	体力の药×2
サンドバルサム	12750	1080	338	水	炎	混乱攻击、タネマシンガン	マジックスフィア、アルベド回复药、マジカル・モグ	万能药	万能药×3
NO21：【アルベド】									
グアド・ガード	2600					ファイラ、サイレス	アビリティスフィア	ハイポーション	
ボム	2200			炎	冰	ファイラ、自爆	パワースフィア	ボムの魂	
デュアルホーン	3795				贯通	ホーンアタック	アビリティスフィア	ハイポーション	
イービルアイ	430	960	280	魔法		混乱攻击	スピードスフィア	气つけ药	
キマイラ	9000				おどす	アクアブレス、メギドフレイム	アビリティスフィア	北极の风	

NO22：【飞空艇】

敌名	HP	AP	金钱	属性	弱点	使用技	入手アイテム	盗取物品	可以盗取的物品
イービルアイ	420	960	280			混乱攻击			
デュアルホーン	3795	1025	520			ホーンアタック	トラベラーガード、旅人の腕轮		
エフレイエ	32000	5400	2500			石化にらみ、ヘイスト、ポイズンブレス	黒魔法スフィア、ブレイクリング	水の魔石	
NO23：【圣ベベル宫】									
僧兵	1400	420	460				アビリティスフィア、スイッチヒッター	ハイポーション	
铁骑 63 型	4200	1870	1400			回しげり	ハイポーション	万能药	エーテル
岩石 99 型	2700	1870	1300				フェニックスの尾、パールシールド	万能药	
バットアイ	380	240	320	魔法		混乱攻击	スピードスフィア、まとわざる小手	ハイポーション	
スワンプマフート	850	240			贯通	スロウ攻击	スピードスフィア	なし	
ケイブシュケルメ	550	240	300	魔法		石化攻击、沉默攻击	スピードスフィア	金の针	
サハギン	1380				雷		パワースフィア、ハープーン	鱼のウロコ	
アクアプリン	2025	240	320	水	雷	ウォタラ	マジックスフィア	龙のウロコ	
メイズラルヴァ	2222	1850	620			ウォタラ	アビリティスフィア	鱼のウロコ	
イサール									
（イフリート）	10000	6000	6000			メテオストライク、地狱の火炎			
イサール									
（ヴァルファーレ）	10000					ソニックウィング、シューティング・レイ			
イサール									
（バハムート）	20000					メガフレア			
レモラ	3000				雷	エルニーニョ、突进	マジックスフィア	龙のウロコ	
フレジアス	1680			炎、水	雷	ソニックウェーブ、チャージ	パワースフィア	龙のウロコ	
サハギン	380				雷		パワースフィア	鱼のウロコ	
エフレイエ=オルタナ	16384	8700	3000		回复	石化にらみ		黒魔法スフィア、ブレイクアーマー ストーンウォール	水の魔石
NO24：【グレートブリッジ】									
铁骑 63 型	4200	1870	1400			回しげり	メガポーション、ハイポーション、パールガード		万能药 エーテル
僧兵	1400	420	460				アビリティスフィア	ハイポーション	
岩龙 99 型	2700	1870	1400				フェニックスの尾	万能药	
シーモア：异体	36000	9450	3500			プロテス、4 属性魔法、连续魔法	Lv.2 キースフィア、冰雪丸	テトラエレメンタル	
						一击の慈悲、ブレイク、フレア			
幻光异体	4000					ケアルラ、デスペラーゾ、幻光吸收きのツメ			
NO25：【ナギ平原】									
オートスカウター	2750	480	384		盗む		メガポーション、ハイポーション	手榴弹×3	手榴弹×4
ネピロス	700	480	320		冰	毒攻击	マジックスフィア	毒の牙	毒の牙×2
スコル	1000	480	420	魔法		睡眠·沉默攻击	パワースフィア	ドリームパウダー	ドリームパウダー×2
フレイムプリン	1500	480	448	炎	水、冰	ファイガ	マジックスフィア	炎の魔石	炎の魔石×2
シュレッド	1950	480	368	雷水冰	贯通	スロウ攻击	スピードスフィア	ハイペロの药	ハイペロの药×2
クアール	6000	1300	1100			サンダラ、サイレス、ドレイン、ブラスター	マジックスフィア、十六夜、ケットシー&デス、冥龙の腕轮	魔力の泉	魔力の泉
オーガ	9400				炎		パワースフィア、炎天丸	体力の泉	体力の泉×2
キマイラブレイン	9800	1200	1000	炎水		サンダラ、アクアブレス、メギドフレイム	アビリティスフィア、阳炎	冰の魔石	雷の魔石×2
モルボル	27000	2200	1500	水冰	炎	くさい息	マジックスフィア	万能药	万能药
ベルゲミーネ									
（シヴァ）	15000					ブリザラ、天からの一击			
护法战机 64000	6600	3500		物理攻击	魔法	ブラストパンチ（カウンター）	Lv.2 キースフィア	月のカーテン	
						マイティーガード、ダブルアタック			
NO26：【盗まれた祈り子の洞窟（来なくてもいいです）】									
ニーズヘッグ	2000	810	602	炎	冰、贯通	スロウ攻击	パワースフィア	ハイポーション	金の砂时计
クアール	6000	1300	1100			ブラスター、サンダラ、ブリザラ、ドレイン	マジックスフィア、デスウォール、イエローカード	魔力の泉	魔力の泉
ダークエレメント	1800	810	520			リフレク、バイオ、ブリザラ、ウォタラ	マジックスフィア	破魔のトゲ	破魔のトゲ×2
エページュ	8700	970	950			毒攻击、ブレード	アビリティスフィア、グローワンド	ミュートセイバー、荣光の小手	ハイポーション
							ファイラ、ドレイン、アスピル	スイッチヒッター、グローリング	ハイポーション×2
ヴァラーハ	8700	1320	720		黒暗	チャージ、フレイムボール	アビリティスフィア、グローリアス、トラベラーアーマー	ハイポーション	ハイポーション
ソーン	4080	830	530	雷水冰	炎	かふん、ファイラ	マジックスフィア	サイレントマイン	エーテル
モルボル	27000	2200	1500	水冰	炎	くさい息	マジックスフィア	万能药	万能药
ゴースト	9999	1450	810	炎雷冰	水	死の宣告、ブリザラ、ウォタラ	マジックスフィア	フェニックスの尾	异界の影
ガルキマセラ	880	770	610	魔法	水	サンダガ	マジックスフィア、电击の小手、雷の小手	雷の魔石	雷の魔石
ヨーウィー	900	1400	480	炎雷水	冰		スピードスフィア	金の针	石化手榴弹
オートハンター	5500	820	670		雷、盗む		フェニックスの尾	アルベド回复药	アルベド回复药
マジックポット	999999					爆炸	エリクサー、メガフェニックス	ポーション	ポーション
							フェニックスの尾、生命の水		
トンベリ	13500	6500	2000			みんなのうらみ、ほうちょう	Lv.2 キースフィア、荣光の指轮	ハイポーション	异界の影
ようじんぼう	33000	0	0			だいごろう、小柄、胁差、斩魔刀			
NO27：【ガガゼト山】									
ビラン=ロンゾ	7584	11250	3000			サンダー、タックル	リターンスフィア、フレンドスフィア	Lv.3 キースフィア	
							パロットソード、グローワンド		
エンケ=ロンゾ	5688					火炎、アクアブレス、ホワイウインド	Lv.3 キースフィア		
オートアーマー	8700	910	770		盗む	电击	フェニックスの尾、ハイポーション	アルベド回复药×2	アルベド回复药×3
							ムーンリング、雷の指轮、エレキアーム		
オートコマンダー	3700	830	530		盗む	电击	ハイポーション	手榴弹	彻甲手榴弹

敌名	HP	AP	金钱	属性	弱点	使用技	入手アイテム	盗取物品	可以盗取的物品
グラット	4000	980	520	冰	炎	マジックスフィア、毒龙の腕轮	毒消し	万能药×3	
グレネード	7500	1350	540			ファイラ、自爆	マジックスフィア、炎天丸、フレイムタン ムンバ・ザ・ファイア、百足丸、レッドサポート	炎の魔石	炎の魔石×3
バンダースナッチ	1800	820	880	魔法	即死	混乱攻击	パワースフィア	ドリームパウダー×2	ドリームパウダー×3
ニーズヘッグ	2000	810	602	炎	贯通	スロウ攻击	パワースフィア、高天の小手	ハイポーション	金の砂时计
アシュラ	17000	1860	730		炎	气合	パワースフィア、スカーフェイス、加速の小手 リターンマッチ、ヘイストシールド	生命の泉	生命の水×2
ガルキマセラ	880	770	610			サンダガ	パワースフィア	雷の魔石	雷の魔石×2
マンドラゴラ	31000	6230	1200	冰	炎	オチューダンス	マジックスフィア、スリプルリング、石龙の腕 グローガード、ストーンウォール	万能药	万能药×3
ベヒーモス	23000	6540	1350			しゃくりあげ、サンダラ	パワースフィア、ハルバート、プロテスシールド	エーテル	魔力の药
ダークプリン	12800	3750	1080			フレア、バイオ、グラビデ アスピル、ドレイン、ホワイトウィンド	マジックスフィア、荣光の腕轮 バリアブル・モグ、マジカルアーマー	星のカーテン	星のカーテン×2
レイジングスパイク	10000	400	330	水	雷	エルニーニョ、突进	マジックスフィア、フォースナックル、ライフサポート	水の魔石	水の魔石×3
アケオロス	5100	730	420	炎水	雷	チャージ、ソニックウェーブ	パワースフィア	水の魔石	回复の泉
スプラッシャー	400	300	140	炎水	雷	自爆		手榴弹	彻甲手榴弹
グレンデル	9500	2600	730	炎	黑暗	チャージ、フレイムボール	アビリティスフィア	ハイポーション	メガポーション
アーリマン	2800	2200	650	魔法		混乱攻击、超音波	スピードスフィア、サイレントロッド、ホトトギス	气つけ药	气つけ药×3
シーモア：终异体	70000	15000	6000			灭びの枪、アレイズ、デスペル、死刃の交击 リフレク、一击の慈悲、フレア、完全なる破坏	Lv.4 キースフィア、ケットシー&ダーク	エリクサー	–
幻光折机	4000					プロテス、幻光吸收			
圣地のガーディアン	40000	16500	6500			フォトンウィング、スリップテイル	リターンスフィア、荣光の小手	エーテルターボ	–
						マジカルブレス、プロテス、ケアルガ			
NO28：【ザナルカンド遗迹】									
アシュラ	17000	1860	730	–	炎	气合	パワースフィア、スカーフェイス、加速の小手	生命の泉	生命の水×2
ダークプリン	12800	3750	1080	–	–	フレア、グラビデ、ホワイトウィンド	マジックスフィア、荣光の腕轮 バリアブル・モグ、マジカルアーマー	星のカーテン	星のカーテン×2
グレンデル	9500	2600	730	炎	黑暗	チャージ、フレイムボール	アビリティスフィア	炎の魔石×2	炎の魔石×3
アーリマン	2800	2200	650	魔法	–	混乱攻击	スピードスフィア、サイレントロッド、ホトトギス	气つけ药×2	气つけ药×3
ベヒーモス	23000	6540	1350	–	–	サンダラ、しゃくりあげる	パワースフィア、ハルバート	エーテル	魔力の药
NO29：【エボン=ドーム】									
铁骑 11 型	6200	3800				回しけり	ハイポーション	圣水×3	エーテル×2
岩石 97 型	3700				水炎		フェニックスの尾	圣水×3	エーテル×2
圣堂僧兵	3300	900			回复		アビリティスフィア	命のロウソク×2	清めの吸
ゼロ式护法机士	42300	6000			メンタルブレイク	ダブルアタック	Lv.2 キースフィア Lv.3 キースフィア、银の指轮	月のカーテン×2	月のカーテン×2
魔天のガーディアン	52000	18000	7000			バーサクテイル、マジカルマイン	Lv.4 キースフィア、炎天丸	エーテル	–
ユウナレスカ	24000	14000	9000		圣	ブライン、スリプル、吸收	Lv.3 キースフィア、かばねの指轮	体力の药	–
ユウナレスカ（第2形态）	48000					ヘルバイター、ケアルラ、リジェネ			
ユウナレスカ（第3形态）	60000					オーバーデス、ヘルバイター マインドブラスト、アスピラ			
NO30：【グレートブリッジ】　NO31：【辛】									
シンのひだりうで	65000	16000	10000	–	–	リセットオーラー、グラビジャ	HP スフィア、シムーン	至高の魔石	
シンの右腕	65000	17000	10000	–	–	リセットオーラー、グラビジャ	Lv.3 キースフィア、ブレイクシールド	光の魔石	
シン	36000	18000	10000	–	–	ファイア、ブリザド	リターンスフィア、MP スフィア	体力の泉	
						サンダー、ウォータ、グラビジャ	グローランス、スロウアーマー		
シンのコケラ：グナイ	20000			水	炎	毒液、ケアルラ、ためいき	星のカーテン		
シン	140000	20000	12000	–	–	–	Lv.3 キースフィア、こだまの指轮	エーテル	
NO32：【"辛" 体内】									
ウルフラマイター	36000	7800	1111	水冰	–	なぎはらい、ジャンプ斩り	パワースフィア、グローシールド 阳炎、リジェネシールド	光のカーテン	光のカーテン×2
ウルフラマイター	36000	7800	1111	火雷	–	なぎはらい、ジャンプ斩り	パワースフィア、グローシールド 阳炎、リジェネシールド	光のカーテン	光のカーテン×2
アダマンタイマイ	54400	12500	2200	炎	状态异常	ブレス、地震	パワースフィア、荣光の小手 バロックソード、四大の腕轮	体力の药	いやしの水
アーリマン	2800	2700	680	–	–	混乱攻击	スピードスフィア	气つけ药×2	气つけ药×3
アンテサンサン	7400	2600		雷水冰	炎	ファイガ、かふん	マジックスフィア	サイレントマイン×3	エーテル
キングベヒーモス	67500	16800	1850	–	–	サンダラ、サンダガ、マイティガード	パワースフィア、シエルアーマー	回复の泉	ツインスターズ×2
						メテオ、しゃくりあげ、しっぽ			
デビルモノリス	45000	12000		–	–	ブレス、ファラオの攻击	マジックスフィア、ブレイクアーマー	石化手榴弹	石化手榴弹×2
バルバトゥース	95000	17500	1550	–	–	ボディブレス、シュトルムフレイム	パワースフィア、力の指轮	星のカーテン	
モルボルグレート	64000	21000	1900	水冰	炎	くさい息	マジックスフィア、プラチナリング	万能药	魔力の秘药
レイス	22222	3100	1070	水	炎冰	死の宣告、デス	マジックスフィア	异界の影	异界の风
ランドウォーム	80000	22000	2200			地震、吸い　む、吐き出す	パワースフィア、テトラシールド	黑の魔石	体力の泉
シーモア・最终异体	80000	24000	12000	变	变	ファイガ（4连续）、ブリザガ（4连续） デスペル、アルテマ	Lv.3 キースフィア、不知火	光の魔石	–
ブラスカの究极召唤	60000	–	–	–	–	ジェクトビーム、ジェクトフィンガー	–	エーテルターボ	エリクサー
						ジェクトボマー			
ジュ=パコダ	5000					パワーウェーブ、カジュー			
ブラスカの究极召唤（第2形态）	120000					ジェクトビーム、ジェクトフィンガー ジェクトボマー、真・ジェクトシュート			
エボン=ジュ	99999	–	–	–	–	ケアルガ、グラビジャ、アスピラ	–	–	–



迷你游戏

陆行鸟训练



和那基平原（"ナギ平原"）的那位骑着陆行鸟的人交谈后出现4个选项：

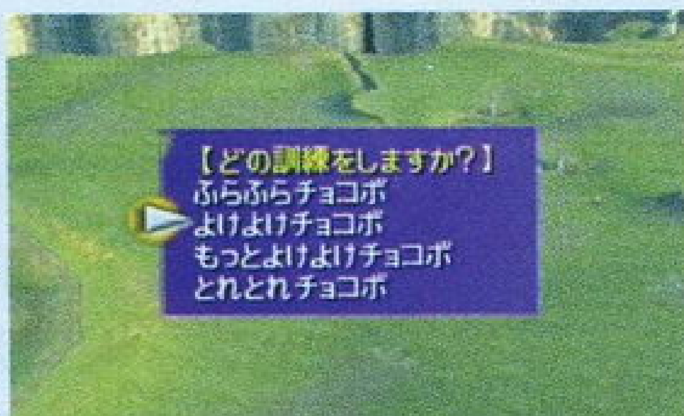
1. 乘陆行鸟 2. 不乘陆行鸟 3. 进行训练 4. 乘坐的方法

和对方交谈后，选择"训练する"就可以开始了。一开始只能进行一种训练，但是在通过一个训练后，就会增加一个新的训练项目。总共有4种训练项目。

另外，在陆行鸟比赛中，**按R1、R2可以进行视点的切换。**

挑战项目名称	第一次通过所得道具	创下新纪录时所得道具
ふらふらチョコボ	エリクサー	エクスポーション
よけよけチョコボ	LV1.キースフィア	メガポーション
もっとよけよけチョコボ	LV2.キースフィア	エーテル
とれとれチョコボ	LV3.キースフィア	エーテルターボ

ふらふらチョコボ：陆行鸟会不受控制地往左偏或右偏，应该及时用方向键的左和右把陆行鸟拉回正常的路线，注意终点线是训练主人和另一只陆行鸟之间的线，不要走错了！



よけよけチョコボ：前进过程中，会有闪电球飞来，要避过球前进。

もっとよけよけチョコボ：前进过程中不但会有更多的球干扰，还会有鸟的干扰。

とれとれチョコボ：和主人比赛，看谁先到达那基平原的右上角，途中每吃到1个气球，就会在最后的结果上减去你所花费的时间的3秒；每撞到一只鸟，就会在最后的结果加上3秒。最后的总计时间少的人获得胜利。

如果最后的总计时间能够达到0的话（不被鸟撞到，速度足够快，吃到足够多的气球），就可以得到泰达最终武器的必要道具：**"日轮の圣印"**。

"とれとれチョコボ"小游戏的BUG技

如果觉得按正常方法实在是很难达成零时间的成绩，那就试一下以下的小秘技吧。

比赛开始以后，立刻按住方向键右，让陆行鸟"粘"在拐角附近，无法前进。在比赛时间结束的前5秒左右出来（也可以稍微提前几秒钟出来），撞上迎面飞来的鸟。只要能在撞上鸟后，比赛正好结束，之后马上开始下一回合的比赛，那么陆行鸟就会变成无敌！**撞上鸟和没有撞上鸟一样**，这样就可以专心取得气球，从而更容易让最后的比赛时间变为"0:0:0"。只要不退出比赛，一直选"もう一回！"，就可以让陆行鸟保持无敌状态！直到你拿到"0:0:0"成绩为止。





训练完之后的选项是：**1. 再来一次 2. 退出训练**

3. 换其他的训练

顺利通过陆行鸟训练中的全部4项训练后，原来守在那基平原西北方向的（在最上方，地图的最上方有一条小路）人就会离开，这里可以得到**泰达的最终武器初级形态**。如果你通过比赛之后，又去了其他地方，那么你只要再进行一次比赛，不论输赢，那个守护的人就会让开。

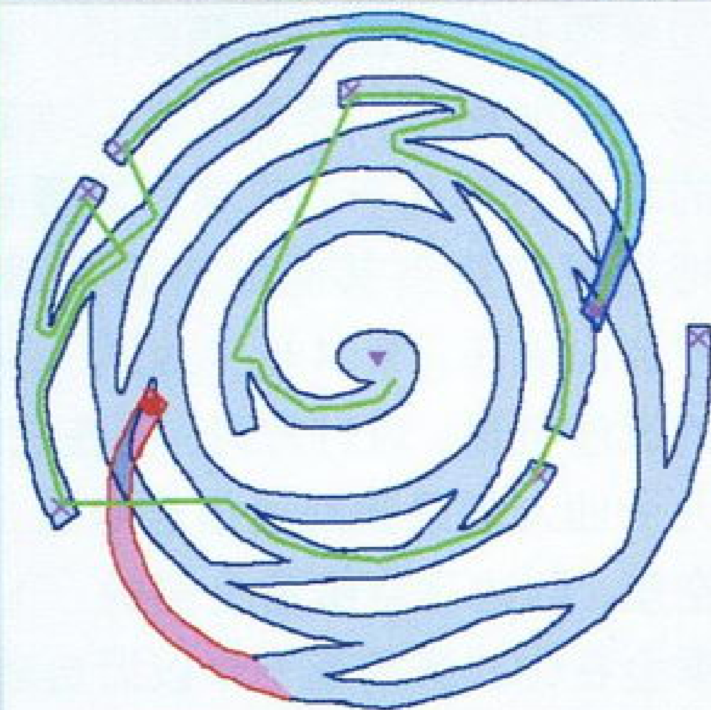
レミアム寺院的陆行鸟比赛

进入"レミアム寺院"，可以看到寺院两边各有一只陆行鸟。先到左边调查一个晶球，再调查右边的陆行鸟就可以开始这里的陆行鸟比赛。

比赛的进行就是比谁更快到达最下方，同时路上还会有很多宝箱，如果能成功地开启其中几个宝箱而又能赢得比赛，就可以根据所开宝箱的数量，得到相应的宝物。



初次胜利：くもった镜
打开0个宝箱：ポーション
打开1个宝箱：エリクサー
打开2个宝箱：ラストエリクサー
打开3个宝箱：未知への翼×30
打开4个宝箱：ペンデュラム×30
打开5个宝箱：スリースターズ×60
第二次及以后胜利：ポーション



最佳路线推荐：右图中，紫色圆点为我方陆行鸟的出发位置，紫色X标志为宝箱的位置，红色圆点为对手陆行鸟的出发位置，绿色线条就是推荐路线。

捉蝴蝶的心得

首先要看清上一期登出的地图中红蝴蝶的位置，每一只蝴蝶怎么躲，都要记得清楚，如哪一只是要靠右走来躲，哪一只要靠左走来躲，有两只在一起的，就要从中间躲过去，另外哪一只蓝蝴蝶怎么抓更快等等，都要记住，还要记住走什么样的路线最省时间，最后只要没有碰上红蝴蝶，基本上就可以在限定的时间内捉到7只蓝蝴蝶了！努力吧！

寻找仙人掌

首先是进入沙漠，在飞空艇上选"ビーカネル"进入。

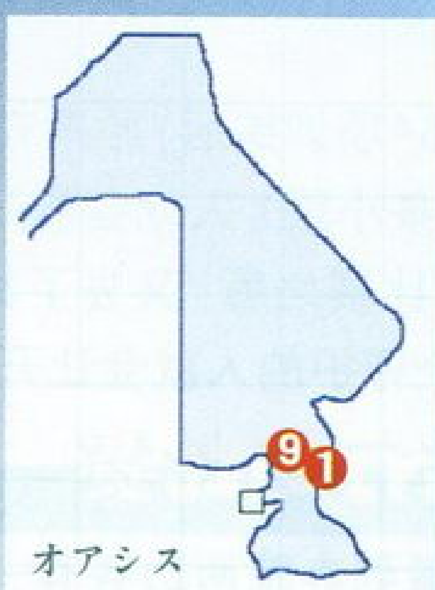
之后从沙漠一直往上走，到达"サヌビア沙漠·西部"大约在右下方，也就是有砂岚的地方的下方。这里可以调查到一个刻有仙人掌图案的石碑。调查之后就可以在沙漠中寻找仙人掌了，仙人掌总共有10个，一般每次只出现一个，出现的顺序大家可以看以下地图。因为沙漠很大，所以之前如果没有找到带有"不遇敌"能力的装备（见本文"其他"部分）时，这里就会找得很吃力了。在找到仙人掌以后，仙人掌就会和你玩一个小游戏，就是在仙人掌背对着你时，你才可以往前走靠近它；在它转过身来时，你就不能再前进。成功地在限定时间内靠近它（第一个可能很容易，但以后会越来越难），就会与它战斗（HP只有800，不会逃跑，但是回避力很高，尽可能让命中率高的人如瓦卡来打），胜利后你就算完成仙人掌游戏的一小步，得到一个仙人掌晶球，将这个晶球镶到迷你游戏最开始的仙人掌石碑处，下一个仙人掌才会出现。



如果失败的话，那么也能得到晶球，只不过名字是"失败者晶球"罢了，外加无法和它们战斗及得到一些道具，不过这些道具还不算太珍贵。大家如果要想全拿的话，中途就一定要记得记录，以便重来！







在全部得到九个晶球后，原来砂岚地带的风会退去，进入里面后，两个宝箱中有一个是你最想要的**"金星の圣印"**，另一个宝箱则根据你在前面的小游戏中总共收集到几个有名字的晶球（也就是几次成功地击败仙人掌），相应的宝箱内的道具就会有变化。具体如右表：

3～5个：エリクサー
7个：ラストエリクサー
8～9个：フレンドスフィア

注意事项: 地图上标出的地点，如果看不到仙人掌，那么它一定就是躲在该点上的物体里，如躲在记录点里，躲在宝箱里。其中第四、五个仙人掌是在一起的，成功后只取一个晶球，也就是说拿到全部晶球的话是9个。第七个仙人掌本身并不刁钻，不过如果要开它周围的宝箱的话，就会花一些时间了，要做好第三次重来的准备。第八个仙人掌一定要在你把场景切换到其他地方后再回来，才会出现在"サヌビア沙漠·西部"的流沙坑里，对付它时，要在它第三次转过身去时，一口气走到它面前。第九个仙人掌只要到达指定地点，就会看见仙人掌也进了飞空艇，之后进入飞空艇，到达飞空艇最上部的"飞空艇·甲板"就可以找到它。最后一个仙人掌会在你找齐前面9个以后自动出现。



各寺院攻略

为了获得超强召唤兽阿尼玛，只要到各地的寺院的"试练之间"去取得用"破のスフィア"解开的宝箱。



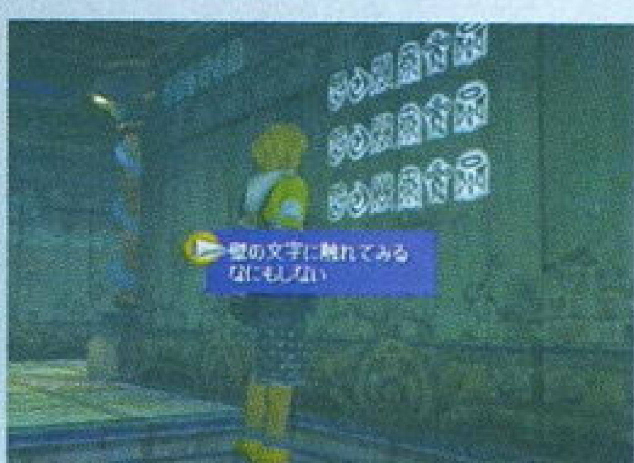
刚得到飞空艇后，也不用急于到各地的寺院寻宝，因为这时有些寺院还无法再次进入，应该再接着发展剧情，然后才能够进入寺院。其实游戏进行中只要还有记录点，就可以随时返回飞空艇，包括游戏流程中的最后一个记录点！

寺院中的晶球（スフィア）都分为三种，一种是本地晶球（？のスフィア），一种是封之晶球（封のスフィア），一种是破之晶球（破のスフィア）。本地晶球一般就是用本地的名称来命名，它和封之晶球一起用来打开通过"试练之间"的机关，而破之晶球则是专门用来打开各寺院"试练之间"中隐藏宝箱所在地的晶球。另外一般各寺院都有一个**台座**，可以推动；一个**光印**，用来让台座的位置复原。

ビサイド寺院

从"ビサイド岛"出发到达

①先用"封のスフィア"打开石门，之后把它从门中取出。②放在接下来会看到的一个闪红光的（也是第一个）凹处，就可以得到"破のスフィア"。③再往里走，将"破のスフィア"放在一台座上，虽然没什么反应，不过不用担心，台座对面的墙壁亮起了一些字符，调查这些字符就可以进入隐藏房间。④将里面的"ビサイドのスフィア"换成对面的"破のスフィア"，就可以得到这里的隐藏宝箱。⑤取回"ビサイドのスフィア"，把它镶在隐藏房间对面的台座上，石壁就会消失，把石座往前推，与地上的光印重合时，就算通过这个"试练之间"了。





キーリカ寺院

从"ボルト＝キーリカ"出发到达

①取出台座上的"キーリカのスフィア"，装在门上，再取出就可以通过第一道门。②把"キーリカのスフィア"镶在第二道门上，门上会出现一个印记，把"キーリカのスフィア"取出，空手状态调查该印记，即可打开第二道门。③进入第三个房间，取出右边墙上的"キーリカのスフィア"，换镶第二间房间里的"封のスフィア"，就可以灭火，同时藏有"破のスフィア"的隐藏房间也打开了。④取一个"キーリカのスフィア"，再踩一下第三间房间内的光印，把"キーリカのスフィア"镶在台座上，把台座推到光印上。这时阶梯下就会出现一个新的可以镶晶球的地方。⑤把"破のスフィア"镶在这里就可以得到本寺院的隐藏宝物了。⑥把"キーリカのスフィア"镶在最后的大门上，再取出就可以通过了。




ジョゼ＝エボン寺院

从"ジョゼ街道"出发到达

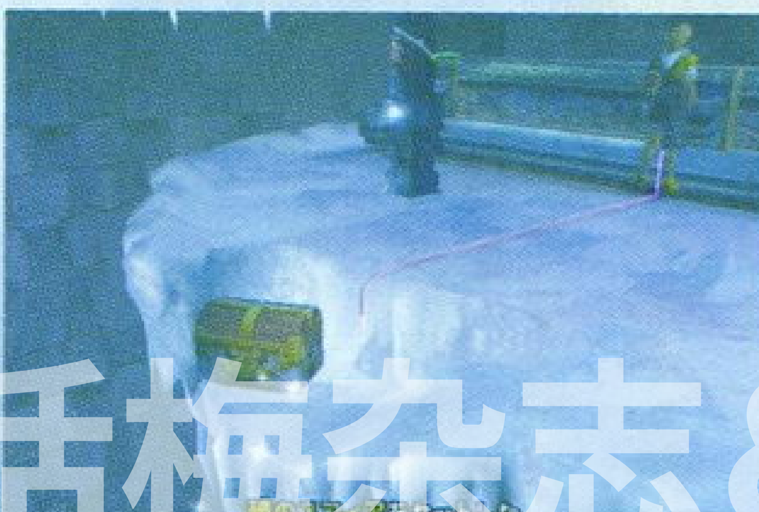
①把两边的"ジョゼのスフィア"，都集中放在门上，门就会打开。②到第二间房间，把门两侧的"ジョゼのスフィア"取下，镶在右边墙上的两个凹洞。③将带有"ジョゼのスフィア"台座向右推，到头时，顶上就会有闪电枪射下闪电，将台座上的那颗"ジョゼのスフィア"变得更大更亮。④把这个大的"ジョゼのスフィア"镶在门的右边会打开最里面的门，再把刚才的两个"ジョゼのスフィア"装在台座的两边，往最里面的房间推台座，这样就可以进入到最后一个房间的内部，让第二间房间中央处的图案中的眼球充上电力。⑤踩一下光印，让平台复原，之后再把3个"ジョゼのスフィア"分别装到第一间房间的两边及第二间房间那道门左边的凹洞，之后就会出现通往寺院第二层的平台。在平台出来以后，第二间房间中光印的左边墙上会出现一个印，调查这个印，就可以进入隐藏房间得到"破のスフィア"。⑥带着"破のスフィア"，站在平台上就可以到寺院第二层。先把5个雷之台座机关推进去，把通往寺院三层的那条路打开后，路中间也会出现新的台座，把"破のスフィア"装上去，就可以得到本关的宝物。




マカリャーニャ寺院

从マカリャーニャ湖出发到达

①把台座往右边推，它会停在冰柱处，再把它往上推，台座会滑到底层。②把中间柱子上的"封のスフィア"拿下来镶到底层最左边的一个凹处，会有柱子上升，回到地上，从柱子的上部获得一个"マカリャーニャのスフィア"。③把这个"マカリャーニャのスフィア"取下装到底层的左数第一根柱子的凹处。回到地上把最右边的"マカリャーニャのスフィア"取下，到底层处，装在台座上，再

把台座往右推。④回到一层，把缺口处的那颗"マカリャーニャのスフィア"取下，装到一层中央处的那根柱子上。⑤之后就可以回到冰之通道。踩那个新出现的光印。台座就会出现在光印左边，把台座往下推，再回到地上一层处踩这里的光印，就可以从台座上得到"破のスフィア"。⑥将"破のスフィア"装到底层左数第3个凹处上，就可以得到本寺院的隐藏道具。⑦之后重复第一次所做的，就可以再次回到冰之通道。

エボン＝ドーム

从ザナルカンド遗迹出发到达

往上走，到达那个踩地板砖的"试练之间"，根据提示按照顺序踩下各种颜色的地板就可以通过。不过要拿到隐藏宝箱还要这样做：把两个房间内所有的四个白色格的地方全部踩出来。左边一间有四处，右边一间有三处。如图。就可以得到"破のスフィア"。之后到左边一房间内，把"破のスフィア"镶在右边的一个凹处内就可以得到这里的宝箱了。

圣ベベル宫

如果不拿到"破のスフィア"的宝物就无法通过的一座寺院，所以本寺院的隐藏宝物很有可能是你拿到的第一个"破のスフィア"宝物。这里就不详细讲述。

隐藏召唤兽的获得

用心棒

在"盗まれた祈り子の洞窟"（从那基平原右上方的出口出发可以到达）的最深处和BOSS"ギンネム"战斗后，就会有提示要用钱才能雇佣到"用心棒"，回答问题后就开始讨价还价。注意回答第一个问题时答案的不同，议价的基础就不同。具体如下：

"召喚士としての修行のため"——300 000ギル

"魔物をけちらす力を得るため"——270 000ギル

"真に強い敌を倒すため"——250 000ギル

召唤兽アニマ获得方法

到"バージ＝エボン寺院"处，下水后，再潜水就可以进入隐藏的房间。如果拿到以前6个寺院里的隐藏宝箱，走近房间内的6个石像前，石像就会自动发光。之后得到最强召唤兽之阿尼玛！



▲请注意这个房间的两边，有隐藏的宝箱。

"バージ＝エボン寺院"中发光的台座的配置

大家可以参考上图相应晶球发光与否来检查自己到底是漏掉了哪个寺院里的隐藏宝箱。

左上→ビサイド寺院	右上→圣ベベル宫
左中→マカラーニャ寺院	右中→ジョゼ寺院
左下→エボン＝ドーム	右下→キーリカ寺院

メーガス三姐妹的获得方法

首先是完成怪兽训练场中的任务之一"ガガゼト山"的怪兽收集，再回到怪兽训练场就可以得到奖励道具"つぼみのかんむり"（蕾之冠）。

到达"ナギ平原"（那基平原），乘上陆行鸟往平原的最右下角方向走，仔细看地面，调查地面上的陆行鸟羽毛就可以到达"レミアム寺院"，在寺院内可以和召唤兽对战，胜了之后可以得到奖励道具，打败バハムート可以得到的"花のかんむり"（花之冠）。之后如果已经拥有了其他的所有召唤兽，就可以用"つぼみのかんむり"和"花のかんむり"打开寺院最里面的封印的门（要绕过ベルゲミーネ），得到最后召唤兽——梅嘉思三姐妹。得到召唤兽后别忘了再次进入"祈子之间"，可以得到"物理防御スフィア"。



在"レミアム寺院"可以找"ベルゲミーネ"挑战自己已经拥有的召唤兽。在挑战完最后的召唤兽"メガース三姐妹"之后，会有一个是不是要为"ベルゲミーネ"做"异界送"的选项，如果选择"异界送りする"（是）的话，就可以得到"月轮の圣印"；如果选择"异界送りしない"（否）的话，就可以接着挑战召唤兽，得到一些道具。之后如果要让为"ベルゲミーネ"做异界送的选项再次出现，就只须再挑战一次最后一个召唤兽"メガース三姐妹"，该选项便再次出现。



"レミアム寺院"召唤兽对决可以得到的奖品一览

(一)ヴァルファーレ
"召喚兽の心"（之前没有得到的时候）
雷の魔石×4（第一次）、パワースフィア×4（第二次及以后）

(二)イフリート
エクスポーション×30（第一次）、マジックスフィア×5（第二次及以后）

(三)イクシオン
チョコボの尾×10（第一次）、パワースフィア×8（第二次及以后）

(四)シヴァ
メガポーション×60（第一次）、星のカーテン×6（第二次及以后）

(五)バハムート
"花のかんむり"（第一次）、マジックスフィア×8（第二次及以后）

(六)ようじんぼう
黒の魔石×8（第一次）、パワースフィア×10（第二次及以后）

(七)アニマ
体力の泉×60（第一次）、マジックスフィア×10（第二次及以后）

(八)メーガス三姐妹
光の魔石×40（第一次）、パワースフィア×12（第二次及以后）

七曜武器——最强武器篇

在本作中，每一位角色都有一个最强武器，有趣的是，本作中正好有7位角色，这7位角色的个性所对应的7件最强武器被设定为和日本的星期的称法对应。在日本，一周中七天的称法比较特别（看过SOUL在今年4月号上的《日语小杂烩》的读者还记得吧？），即从周日到周六是"日、月、火、水、木、金、土"，这就是所谓的七曜，星期一就是月曜日，星期二就是火曜日……

要想获得七曜武器，就要按照以下的步骤进行：

①在"レミアム寺院"的"チョコボレース"（陆行鸟比赛）中获胜，就可以得到"くもった镜"。

②在"マカラーニャの森"中引发一段小小的事件，在森林的"中心部"把"くもった镜"变成"七曜の镜"。该道具用于取得各角色最终武器的初级形态。方法如下：

先在"マカラーニャの森·南部"的最南方遇到正在等人的母子俩，之



后再到“マカラ—ニャの森·平原への道”（往“マカラ—ニャの森·南部”三叉口的右分支走）。再往一条上分支路走，看到那母子俩所等的父亲，对话之后，选第一项，父亲会离开，之后再回到刚才的母子俩处，会发现刚才的小孩跑到森林里去玩了，往他们左边的“光道”上去，能在上面找到小孩。小孩所在的地方就是升级最终武器的地方，这里选择“使う”，就可以把“くもった镜”变成“七曜の镜”。

③找到七曜武器，但是武器上没有什么有用的能力（反而有不得AP的能力），而且不能进行改造。

④找到相应的七曜之印，回到“マカラ—ニャの森·中央部”（即把“くもった镜”变成“七曜の镜”的地方）让七曜武器升级到第二形态。

⑤找到相应的七曜之圣印，回到“マカラ—ニャの森·中央部”把武器升级到究极形态，如果没有先把武器用印强化成第二形态，那么就不能用圣印强化成究极形态。

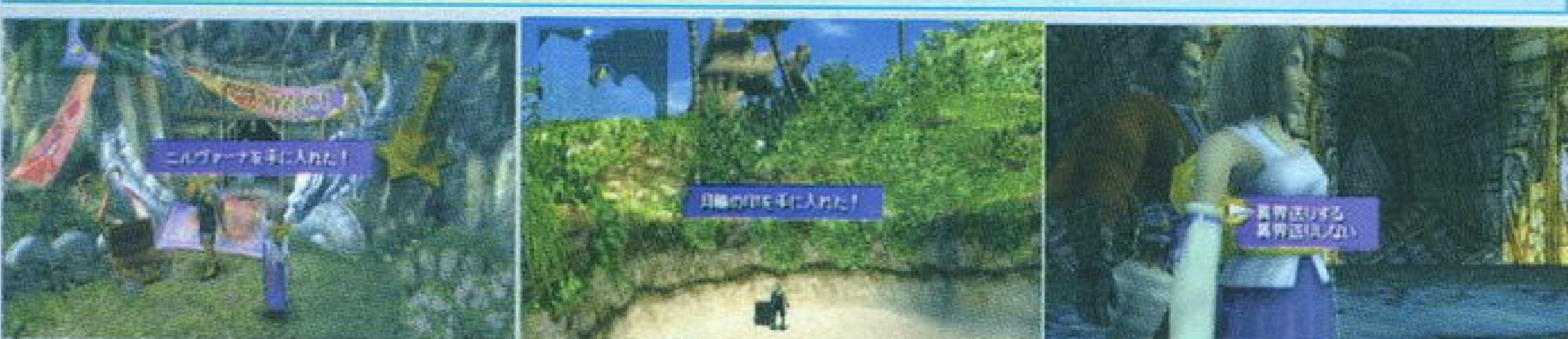
ティーダ　アルテマウエポン（日轮）

	获得方法	武器所得能力
武器	在通过4项陆行鸟的训练后，可以到“ナギ平原”西北部最上方的一条小路，注意在地图上也可以看得到。（具体方法可以见“迷你游戏”部分）	■APなし■—■—■—
印	从飞空艇到“札那尔港多遗迹”，记录点的下方就有一个传送点，可以直接到达“エボン＝ドーム”。在“エボン＝ドーム·魔天”，只要走一走阶梯，就可以在左上角发现宝箱，里面就是“日轮の印”。	■APなし■ ダブルドライブ■—■—
圣印	在“陆行鸟训练”的“とれとれチョコボ”中以0:0:0的最后总计时间通过即可得到。（具体方法见“迷你游戏”部分的“陆行鸟训练”）	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■ 回避カウンター■ 魔法カウンター—



ユウナ　ニルヴァーナ（月轮）

	获得方法	武器所得能力
武器	捕获“ナギ平原”的所有种类怪兽之后到“モンスター训练场”，从宝箱中获得。	■APなし■—■—■—
印	“ビサイド村·浜边”的宝箱（具体可以看上期P57页右下角的配图）。	■APなし■ ダブルドライブ■—■—
圣印	在“レミアム寺院”击败所有的召唤兽，再为ベルゲミ—ネ做“异界送”（具体见“隐藏召唤兽的获得”部分）。	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■AP2倍■MP消费1



ルールー　ナイトオブタマネギ（火星）

	获得方法	武器所得能力
武器	在“バージ＝エボン寺院”的湖底，如图的大致位置进行查找。（BOSS战后才能找到）	■APなし■—■—■—
印	在后期，得到飞空艇后再去“グアドサラム”，在其中的“异界”会看到该宝箱。	■APなし■ダブルドライブ■—■—
圣印	在“雷平原”进行避雷的小游戏，连续回避200次。注意回避时，按下○键后如果再多按一下就被视为无效，这也是连按会没有效果的原因。	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■魔法ブースター■MP消费1



注：上一期所说的“避雷”游戏可以用记录点来维持，应为在避雷期间记录不会影响连续的回数，但是如果游戏RESET后再重来，或者是中间有进行场景的切换等，连续回避数还是会从0开始重新计算。

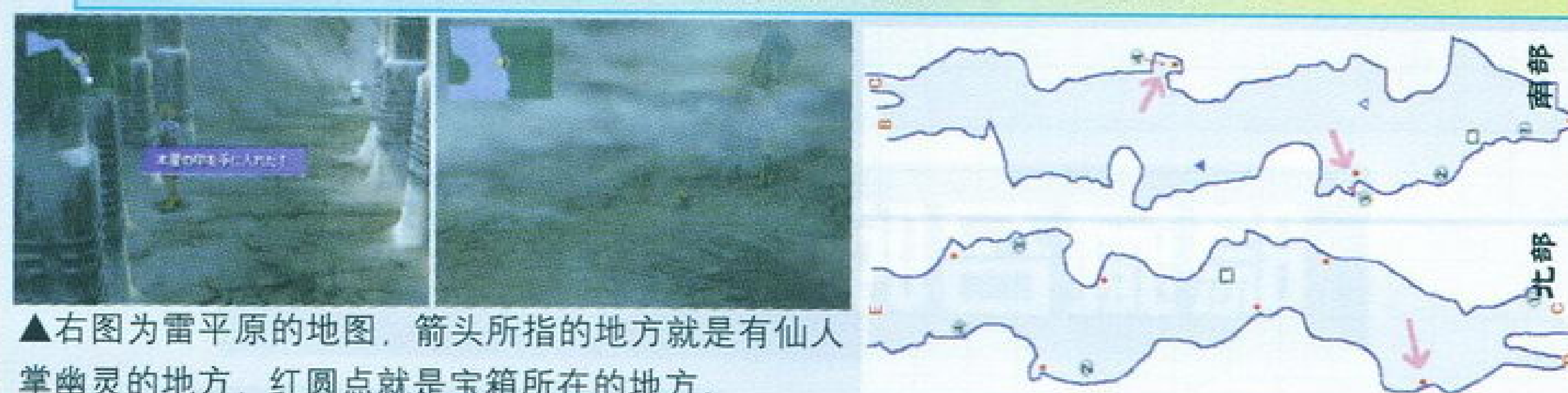
ワッカ　ワールドチャンピオン（水星）

	获得方法	武器所得能力
武器	在闪电球比赛赢到一定程度时，在“ルカ”的酒吧和柜台的人对话可以得到。	■APなし■—■—■—
印	“ルカ＝スタジアム·オ—ラカ”中画面右边的衣柜里（右边的第二个）。	■APなし■ダブルドライブ■—■—
圣印	闪电球比赛的的奖品（在瓦卡从闪电球比赛中学得4种OVER DRIVE技后才会出现，有时候也可以不断地读取记录，直到奖品成为圣印为止）	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■AP2倍■回避カウンター—



キマリ　ロンギヌス（木星）

	获得方法	武器所得能力
武器	在雷平原中访问有仙人掌图案的石碑，找到会发光（出现幽灵）的3个石碑（如以下地图），上前用□键调查。调查完后再到如下图的地点调查斜塔得到。	■APなし■—■—■—
印	“ガガゼト山·顶”的宝箱（在有柱子的地方，左边的柱子之间）	■APなし■ダブルドライブ■—■—
圣印	在“マカラ—ニャの森·北部”和“中央部”（得到飞空艇以后）完成抓蝴蝶的游戏得到。（具体见上一期“迷你游戏”部分）	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■AP2倍■回避カウンター—



▲右图为雷平原的地图，箭头所指的地方就是有仙人掌幽灵的地方，红圆点就是宝箱所在的地方。

リュック　ゴッドハンド（金星）

	获得方法	武器所得能力
武器	キノコ岩谷底（就是在“飞空艇”上用第一个密码解开的地点），用七曜之镜就可以打开宝箱。	■APなし■—■—■—
印	“ビ—カネルの砂漠·西部”的某处（如图）。	■APなし■ダブルドライブ■—■—
圣印	在“ビ—カネルの砂漠”，完成“找仙人掌”的迷你游戏得到。（具体见迷你游戏部分）	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■AP2倍■ギル2倍



アーロン　正宗（土星）

	获得方法	武器所得能力
武器	在“ナギ平原·谷底”的右下方处获得“古ぼけた剑”，到“キノコ岩街道”调查ミヘン石像（见下面的具体描述）。	■APなし■—■—■—
印	“ミヘン街道·旧道南部”的宝箱。	■APなし■ダブルドライブ■—■—
圣印	在怪兽训练场中“地域制霸”+“种族制霸”总和有10种以上时得到。	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■さきがけ■カウンター—



（具体描述：从飞空艇移动到“ジョゼ街道”，再到地图的左下角处，踩着木箱上去，通过出口，就会到达“キノコ岩街道”，之后的三叉口走上面一条路，乘一个升降梯后就可以看到能使用“古ぼけた剑”的石像。）

七曜武器的特殊能力

七曜武器可不仅仅是只有七曜武器本身所带有的能力这么简单，它们还厉害在以下的两个地方：

一、相应物理攻击力的变化

七曜武器以现在的HP或MP的量来改变物理攻击力（**魔法攻击力不变**）。改变的类型主要分为以下3种：

★アルテマウェポン（ティーダ／日轮）、ワールドチャンピオン（ワッカ／水星）、ロンギヌス（キマリ／木星）、ゴッドハンド（リュック／金星）4种武器，会根据角色本身“现在HP：最大HP”的比例来决定攻击力，比例越高，则攻击力越高。

如：泰达在HP为3 920／3 920时，攻击キマイラ可以造成5 104的伤害力；当HP降为818／3 920时，攻击キマイラ只能造成1 323的伤害力。


▲简单地说，第一种类型就是HP越“满”，攻击力就越高！

★正宗（アーロン／土星）的攻击力变化和上面一种正好相反，是“现在HP：最大HP”的比例越低，则攻击力越高。

★ニルヴァーナ（ユウナ／月轮）、ナイト・オブ・タマネギ（ルールー／火星）两样武器的物理攻击力则是和角色的“现在MP：最大MP”的比例有关，比例越高，攻击力越高。

二、召唤兽伤害力限界突破



召唤兽伤害力限界的突破和主角们七曜武器的获得密切相关。只要主角们能让七曜武器强化成第二形态（得到七曜之印再进化），相应的召唤兽的伤害力限界就突破9 999了。

各武器和召唤兽的对应如下：

武器		召唤兽
ニルヴァーナ（月轮）	→	ヴァルファーレ
ワールドチャンピオン（水星）	→	イフリート
ロンギヌス（木星）	→	イクシオン
ナイト・オブ・タマネギ（火星）	→	シヴァ
正宗（土星）	→	ようじんぼう

（其他的召唤兽本身就已经具有伤害力限界突破的能力，无须依赖于七曜武器）

怪兽训练场

要去各地旅行时，最好先到怪兽训练场（那基平原最右边）去买一些捕获用的武器，在冒险的途中顺便捕获怪兽。



只要在那基平原搜集完怪兽，就可以进一步搜索其他地方的怪兽，包括地域制霸和种族制霸。

所有的捕获武器都只能在这里买到，而且都是9 000以上的，贵！进入战斗时，只要让装备着捕获（ほかく）能力的角色在怪兽剩最后一击时打死怪兽就算捕获成功。

在各地捕获怪兽时，要在不同的地点走一走，同一个地方一般只有固定的几种怪兽。

将一个地点的所有怪兽全部捕获完后，就可以交给怪兽训练场，（对话就可以了）主人就会给我们道具作为回报。同时，也可以挑战他所养的超级怪兽，本作中的究极隐藏BOSS就隐藏在这里，每次收集完一种“制霸”，主人就会免费让你挑战一次怪兽训练场的BOSS（以后要挑战可就要付钱了），反正也不会导致GAME OVER，又是免费的，所以不打白不打，而且打这些BOSS时，不管输赢，在战斗中**偷取一些珍贵道具都是“应该”的**。

地域制霸



按照怪兽训练场规定的清单去某地方捕获怪兽，一般是捕获该地域的所有怪兽，但有时也有些怪兽无须或无法捕获。“制霸”各地方所能得到的道具和可以在怪兽训练场中挑战的怪兽如下：

制霸地域名	所奖励的道具	可以挑战的BOSS
ビサイド岛	体力の秘药×99	ストラトエイビス
キーリカ岛	毒の牙×99	モルボルワースト
ミヘン街道	生命の泉×99	斗鬼
キノコ岩の洞窟	命のロウソク×99	クァールレギナ
ジョゼ街道	石化手榴弹×99	ヨルムンガンド
雷平原	チョコボの羽×99	サボテンダー
マカラーニャ	光の魔石×60	エスパーダ
ビーカネル岛	黒の魔石×99	アビスウォーム
ナギ平原	异界の风×60	キマイラガイスト
谷底の洞窟	银の砂时计×40	ドン・トンベリ
ガガゼト山	つぼみのかんむり	カトブレパス
“シン”の体内	月のカーテン×99	アバドン
オメガ遗迹	リッチなサイフ×60	ヴォーバン

达成各地制霸应捕获的怪兽一览

ビサイド岛			
ディンゴ	コンドル	ウォーターブリン	—
キーリカ岛			
ディノニクス	キラービー	イエローエレメント	バルサム
ミヘン街道			
ミヘンファング	イビリア	フロートアイ	ホワイトエレメント
ラルド	ヴィーヴル	ボム	デュアルホーン
キノコ岩の街道			
ラプトウル	ガンダルヴァ	サンダーブリン	レッドエレメント
ラマシュトウ	フンゴオンゴ	ガルダ	—
ジョゼ街道			
ガルム	シームルグ	バイトバグ	スノーブリン
バニップ	バジリスク	オチュー	—
雷平原			
メリジュヌ	エイロージュ	ブエル	ゴールドエレメント
クサーリク	ラルヴァ	铁巨人	サボテンダー?
マカラーニャ			
スノーウルフ	シュメルケ	ワスプ	イービルアイ
アイスプリン	ブルーエレメント	ムルフシュ	マフート
クーシポス	キマイラ	—	—
ビーカネル岛			
サンドウルフ	アルキュオネ	ムシュフシュ	ズー
サンドウォーム	サボテンダー	—	—
ナギ平原			
スコル	ネビロス	フレイムプリン	シュレッド
ヘッジバイパー	オーガ	クァール	キマイラブレイン
モルボル	—	—	—
谷底の洞窟			
ヨーウィー	ガルキマセラ	ダークエレメント	ニーズヘッグ
ソーン	ヴェラーハ	エページュ	ゴースト
トンベリ	—	—	—
ガガゼト山			
バンダースナッチ	アーリマン	ダークプリン	グレネード
グレンデル	グラット	アシュラ	マンドラゴラ
ベヒーモス	スプラッシャー	アケオロス	レイジングスパイク
“シン”の体内			
アンテンサン	レイス	ウルフラマイター	ウルフラマイター
デビルモノリス	モルボルグレート	バルバトウース	アダマンタイマイ
キングベヒーモス	—	—	—
オメガ遗迹			
ザウラス	デスフロート	ブラックエレメント	ハアルマ
ピュロボロス	スピリット	メチーエ	マスタークァール
マスタートンベリ	ヴァルナ	—	—

地域制霸中最容易最实惠的就是"ビサイド岛"的制霸了，得到的"体力の秘药×99"，只要消耗1个就可以改造出**HP+30%的自动型能力**。

种族制霸

按要求将各地的某种怪兽捕获，就可以达成各种族制霸，其实在进行各地域制霸的怪兽收集的时候在各地多捕获几只怪兽，这样最后自然就可以达成特定的种族制霸。



"制霸"各种族怪兽所得道具及可以挑战的怪兽一览

制霸种族	所得道具	可以挑战的怪兽
ディンゴ、ミヘンファング、ガルム、スノーウルフ、サンドウルフ、スコル、バンダースナッチ各3只	チョコボの尾×99	フェンリル
ディノニクス、イピリア、ラプトウル、メリュジヌ、ヨーウィー、シュメルケ、ザウラス各3只	体力の泉×99	オルニトレスプ
コンドル、シームルグ、アルキュオネ各4只	メガフェニックス×99	プテリクス
キラービー、バイトバグ、ワスプ、ネビロス各4只	魔力の秘药×60	ホーネット
ガンダルヴァ、エイロージュ、ガルキマセラ各4只	魔力の泉×99	ウィーザルシャ
フロートアイ、ブエル、イービルアイ、アーリマン、デスフロート各4只	体力の药×60	1つ目
ウォーターブリン、スノーブリン、サンダーブリン、アイスブリン、フレイムブリン、ダークブリン各3只	ツインスターズ×60	ジャンボブリン
イエローエレメント、ホワイトエレメント、レッドエレメント、ゴールドエレメント、ブルーエレメント、ダークエレメント、ブラックエレメント各3只	星のカーテン×99	エレメンタル·ネガ
ラルド、バニップ、ムルフシユ、マフート、シュレッド ハアルマ各3只	金の砂时计×99	タンケット
ヴィーヴル、ラマシュトウ、クサーリク、ムシュフシュ、ニーズヘッグ各4只	清めの盐×99	ファヴニル
フンゴオンゴ、ソーン、アンテンサン各5只	回复の泉×99	ネムリダケ
ボム、グレネード、ピュロボルス各5只	エーテルターボ×60	ボムキング
デュアルホーン、ヴェラーハ、グレンデル各5只	光のカーテン×99	ジャガーノート
铁巨人、ウルフラマイター（左）、ウルフラマイター（右）各10只	魔力の药×60	アイアンクラッド

怪兽训练场原创怪兽

出现条件	奖励的道具	可以挑战的BOSS
2地域制霸	スリースターズ×60	アースイーター
2种族制霸	至高の魔石×60	ヒュージスフィア
6地域制霸	明日への扉×99	カタストロフィ
6种族制霸	胜负师の魂×99	ブラキオレイドス
全地域制霸	胜利の方程式×99	ネスラグ
全种族各5只捕获	ダークマター×99	アルテマバスター
スプラッシャー、アケオロス、レイジングスパイク各2只	ラストエリクサー×30	神龙

最后的原创怪兽是：

出现条件：所有可捕获的怪兽捕获10只，另外训练场中出现的BOSS，包括オリジナルBOSS，全部击败　**奖励的道具：**マスタースフィア×10　**可挑战的BOSS：**全てを越えし者



注意，神龙的出现其实只要在"ガガゼト山"打就可以了，这里就有全部神龙出现所要抓的几个怪兽！轻松得到"ラストエリクサー×30"。

珍贵道具取得方法一览

几个有规律的属性道具，这些道具在各作《最终幻想》游戏中出现，好好熟悉一下它们，可以更清楚了解到你所"盗取"到的道具是否珍贵，以下道具级别按低到高排列。

- **火属性道具：**ボムのかけら→ボムの魂→炎の魔石
- **雷属性道具：**电气玉→落雷玉→雷の魔石
- **水属性道具：**鱼のウロコ→龙のウロコ→水の魔石
- **冰属性道具：**南极の风→北极の风→冰の魔石

以下列表中，**"效果"**指的是直接使用该道具的效果；**"改造"**指的是该道具可用于改造出什么能力，括号内是改造出相应能力所要求的该道具的数量；**"わいろ"**和**"盗む"**，指用贿赂或用盗取特技可以从哪些怪兽身上得到该道具，括号中的"レア"表示角色装备只会盗取珍贵道具的能力"レアアイテムのみ"时能盗取到的道具；**"训练场"**指怎样在怪兽训练场中获得该道具；



"击倒"指击倒什么怪兽可能得到该道具；**"宝箱"**指的是从何处可以在宝箱得到该道具。

最后，在怪兽训练场的一些BOSS中，**可以打出、偷出极珍贵的道具及武器、防具**，可以去那里去搜括一下，只不过它们"稍微"厉害了一点……

ラストエリクサー

效果：我方全体HP和MP全回复
改造：AP 2倍（20个）
わいろ：クーシボス（54 000ギル，1个）、ヴァルナ（1 120 000ギル，20个）
训练场：满足"神龙"出现的条件时所得的奖励（30个）

いやしの水

效果：我方全员HP全回复
改造：药の知识（4个）
盗む：アダマンタイマイ
わいろ：ヘッジバイパー（116 000ギル，16个）

圣なる魔石

效果：给予敌1体伤害（"ホーリー"效果）
改造：物理防御+20%（4个）、魔法防御+20%（4个）
盗む：サボテンダー、バルバトウース（レア）、クアールレギナ（レア）、1つ目（レア）、バルバトウース（レア）
击倒：サボテンダー（2个）

至高の魔石

效果：敌全体伤害（"アルテマ"效果）
改造：物理攻击+20%（4个）、魔法攻击+20%（4个）
盗む：シンのひだりうで（レア）

击倒：ヨルムンガルド（2个）
わいろ：ハアルマ（260 000ギル?20个）
训练场：2种族制霸的奖励（60个）

ダークマター

效果：给敌全体以大的伤害
改造：ダメージ限界突破（60个）
击倒：只在训练场出现的怪兽（レア）
训练场：全种族怪兽各5匹捕获（アルテマバスター的出现条件）的奖励（99个）
迷你游戏：闪电球比赛的奖品

チョコボの羽

效果：我方全体"ヘイスト"效果
改造：オートヘイスト（80个）ヘイスガ（16个）
盗む：サボテンダー（レア）、サボテンダー（2个）、フェンリル（レア）
わいろ：メチーエ（360 000ギル，60个）
训练场："雷平原"地域制霸的奖励（99个）

月のカーテン

效果：我方1员"シェル"效果
改造：ピンチにシェル（8个）
オートシェル（80个）シェル（4个）
盗む：ラルヴァ、ラルヴァ（レア，2个）、护法战机、护法战机（レア，2个）、

ゼロ式护法机士（2个）

1つ目(3个)、ジャンボプリン(4个)、タンケット（レア，4个）、ジャガーノート（4个）

训练场：“‘シン’の体内” 地域制霸的奖励（99个）

光のカーテン

效果：我方1员“プロテス”效果
改造：ピンチにプロテス（8个）
オートプロテス(70个) プロテス(6个)
盗む：铁巨人、ウルフラマイター、ウルフラマイター（レア?2个）、タンケット(4个)
击倒：ファヴニル（20个）
训练场：“大型兽系” 种族制霸的奖励（99个）

星のカーテン

效果：我方1员“リフレク”效果
改造：ピンチにリフレク（8个）、オートリフレク（40个）
盗む：ダークプリン、ダークプリン（レア?2个）、バルバトゥース、エレメンタル?ネガ（4个）
训练场：“エレメント系” 种族制霸的奖励（99个）

回复の泉

效果：我方1员“リジェネ”效果
改造：ピンチにリジェネ(12个)、オートリジェネ（80个）
盗む：アケオロス(レア)、キングベヒーモス、カトブレパス（3个）、ヴォーバン（2个）
击倒：斗鬼（20个）
わいろ：アケオロス（102 000ギル，16个）
训练场：“キノコ系” 种族制霸的奖励（99个）

清めの盐

效果：让敌人1体的魔法效果消失
改造：エンカウントなし（30个）
盗む：僧兵(レア)、灵堂僧兵(レア)、アバドン(3个)、ホーネット（レア?2个）
训练场：“中型兽系”种族制霸的奖励(99个)

体力の秘药

效果：我方全体的最大HP变2倍
改造：HP+30%（1个）
盗む：メチーエ（レア）、カトブレパス（レア）
击倒：アビスウォーム
わいろ：铁巨人（72 000ギル?1个）、ウルフマライター（青）(720 000ギル，10个）
训练场：“ビサイド岛”地域制霸的奖励（99个）

魔力の秘药

效果：我方全体的最大MP变2倍
改造：MP+30%（1个）
盗む：モルボルグレート（レア）、ウィーザルシャ（レア）
わいろ：ウルフマライター（黄）(720 000ギル，10个)
训练场：“キラービー系” 种族制霸的奖励（60个）

スリースターズ

效果：我方全员的MP消费变0
改造：MP消费 1（20个）、MP限界突破（30个）
盗む：ヨルムンガルド（レア）、神龙（レア）
击倒：カトブレパス（2个）
わいろ：キングベヒーモス(1350000ギル，14个)
训练场：2地域制霸的奖励（60个）
迷你游戏：在“レミアム寺院”进行陆行鸟比赛的奖励（60个）

ラッキースフィア

效果：在晶球盘上提升基本能力参数“运”所必要的晶球道具。
击倒：アースイーター

パラメータスフィア

效果：在晶球盘上提升同伴曾经发动过的基本能力参数型能力。
わいろ：レイジングスパイク（200 000ギル，1个）

特殊スフィア

效果：在晶球盘上学会同伴发动过的“特殊”技
改造：物理防御+10%（1个）
击倒：“シーモア”及“アニマ”
わいろ：アダマンタイマイ（1 088 000ギル，6个）

技スフィア

效果：在晶球盘上学会同伴学过的“技”
改造：物理攻击+10%（1个）
わいろ：ズー（360 000ギル，2个）

白魔法スフィア

效果：在晶球盘上学会同伴学过的“白魔法”
改造：魔法防御+10%（1个）
わいろ：ダークプリン（256 000ギル，2个）

黑魔法スフィア

效果：在晶球盘上学会同伴学过的“黑魔法”
改造：魔法攻击+10%（1个）
击倒：エフレイエ、エフレイエ＝オルタナ
わいろ：ブラックエレメント（182 400ギル，2个）

マスタースフィア

效果：在晶球盘上发动同伴发动过的任一格晶球格上的能力
训练场：全种各10匹捕获（满足“すべてを超えし者”的出现条件）的奖励（10个）

LV.4 キースフィア

效果：打开晶球盘的“LV.4 スフィアロック”
盗む：すべてを超えし者
击倒：シーモア之终异体、魔天のガーディアン
わいろ：キマイラブレイン（196 000ギル，2个）

リターンスフィア

效果：在晶球盘上直接移动到自己曾经到过的地方
改造：さきがけ（1个）
盗む：ヒュージスフィア（レア）
击倒：ビラン＝ロンゾ、エンケ＝ロンゾ、圣地のガーディアン、キマイラガイスト
わいろ：ダークエレメント（36 000ギル，3个）、マンドラコラ（620 000ギル，24个）

フレンドスフィア

效果：在晶球盘上移动到同伴所在的地方
改造：カウンター（1个）
盗む：ネスラグ（レア）
击倒：ヴォーバン
わいろ：クァール(120 000ギル，2个)

テレポスフィア

效果：在晶球盘上直接移动到同伴曾经到过的地方
改造：回避カウンター（1个）
盗む：マスタートンベリ（レア）、ブラキオレイドス（レア）
击倒：ネムリダケ
わいろ：バルバトゥース（1 900 000ギル，20个）

ワープスフィア

效果：任意到达晶球盘想去的地方
盗む：全てを超えし者
击倒：全てを超えし者
わいろ：マスタークァール（260 000ギル，1个）

リネームカード

效果：给召唤兽取新的名字
盗む：オルニトレステス
击倒：エスパーダ
わいろ：ザウラス（164 800ギル，10个）

气つけ药

效果：没有使用效果
改造：混乱防御（16个）、完全混乱防御（48个）
盗む：フロートアイ（レア）、ブエル（レア）、イービルアイ（レア）
アーリマン（2个）、アーリマン（レア，3个）、デスフロート（4个）、デスフロート（レア，5个）
わいろ：フルートアイ（2 800ギル，1个）、ブエル（4 600ギル，2个）、イービルアイ（6 200ギル，3个）

ハイペロの药

效果：没有使用效果
改造：バーサク防御（8个）
完全バーサク防御（32个）
盗む：ラルド（レア）、バニップ（レア）、ムルフシュ(レア)、マフート（レア）、シュレッド、シュレッド（レア，2个）、ハアルマ（3个）
わいろ：ラルド（4 800ギル，10个）、バニップ（8 000ギル，16个）、ムルフシュ（11 600ギル，24个）、マフート（14 200ギル，28个）、シュレッド（39 000ギル，50个）

ペンデュラム

效果：没有使用效果
改造：レアアイテムのみ（30个）
击倒：ネスラグ
わいろ：マスタートンベリ（960 000ギル，3个）、アルテマウェポン（1 400 000ギル，99个）
迷你游戏：在“レミアム寺院”进行陆行鸟比赛（30个）

アミュレット

效果：没有使用效果
改造：レアアイテム入手（30个）
击倒：ストラトエイビス（2个）
わいろ：トンベリ（270 000ギル，2个）

リッチなサイフ

效果：没有使用效果
改造：ギル2倍（30个）
盗む：サボテンダー（レア）、ドン・トンベリ（レア）
击倒：カタストロフィ
わいろ：ゼロ式护法机士（846 000ギル，2个）
训练场：“オメガ遗迹”地域制霸的奖励（60个）

明日への扉

效果：没有使用效果
改造：ドライブをAPに（10个）
盗む：アルテマウェポン（10个）、アルテマウェポン（レア，20个）
击倒：ボムキング
わいろ：オートコマンダー（74 000ギル，2个）
训练场：6地域制霸的奖励（99个）

未知への翼

效果：没有使用效果
改造：AP 3倍（50个）、HP限界突破（30个）
击倒：神龙
わいろ：モルボル（540 000ギル，4个）、モルボルグレート（1 280 000ギル，8个）
迷你游戏：在“レミアム寺院”的陆行鸟比赛（30个）

胜负师の魂

效果：没有使用效果
改造：ピンチにドライブ（20个）
盗む：アースイーター、ヒュージスフィア、カタストロフィ、ブラキオレイドス、ネスラグ、アルテマバスター、神龙
击倒：オルニトレステス（2个）
わいろ：デスフロート（160 800ギル，10个）
训练场：6种族制霸的奖励（99个）

逆转のカギ

效果：没有使用效果
改造：ダブルドライブ（30个）
击倒：ブラキオレイドス
宝箱：集齐所有的“アルベド语辞书”后与飞空艇上的リン对话（99个）
迷你游戏：闪电球比赛的奖品

胜利の方程式

效果：没有使用效果
改造：トリプルドライブ（30个）
击倒：アルテマバスター
わいろ：サンドウォーム（900 000ギル，15个）
训练场：全地域制霸的奖励（99个）

クリアスフィア

效果：在晶球盘上把一些增长基本能力参数的晶球格变为空格，这样以便于角色用强力道具把空格变为能提升更高能力的晶球格。注意，去掉了原来的晶球格后，原来所提升的能力也会消失。例如：把原来“攻击力+1”的晶球格变为空格，角色攻击力下降1，再用道具把这个空格变为“攻击力+4”的空格，再发动之，攻击力上升是4。
获得方法：在怪兽训练所中让除“すべてを超えし者”以外的所有怪兽出现，就可以在怪兽训练所的道具店里买到（1个10 000ギル）。

其他

◆**奥隆要收集的映像晶球**



在奥隆要收集的映像晶球中，只有得飞空艇之后才会出现的。所以第二次玩《FFX》的人在初期就不用费心去找了。

◆**ヴァルファーレ的第二招OVER DRIVE技**

游戏初期，在遗迹之道和基玛力战斗过后，回到"ビサイド村"，和道具店里的人对话，就会有"うちのこが何か拾ってたみたいだけど……"的台词，之后再调查狗，就可以得到道具"べとべとした何か"。这样召唤兽ヴァルファーレ就学会了另一招OVER DRIVE技"シューティングパワー"。

◆**一些珍贵道具的获得**

获得飞空艇后，再次到达以前各寺院中获得召唤兽的"祈子之间"，可以得到一些珍贵道具，不要漏了。

◆**不遇敌能力的最方便的取得方法**

在取得飞空艇之后，选择到达"バージ=エボン寺院"，从记录点出来后垂直往上走就会跳入水中，之后进入水洞，会和泰达初来这个世界时所碰到的水中BOSS重新对决，取胜后就可以随机得到其中一位角色的武器，一般带有"エンカウントなし"能力，这就是"不遇敌"的能力！如果运气不好没有得到，那办你还是重来一次试试看（这项能力真的很好用）。

对付这个水底的BOSS，一定要记得全部装上防石化的能力，否则凶多吉少。战斗中不要使用任何辅助性魔法，否则能力会被转为BOSS所用；也千万不要在BOSS吞下你的人时击倒它，否则它会使出全打9 999的招式……

◆**强势攻击组合**

如果你已经学会了"丧尸"攻击，而敌人正好又不会防御丧尸攻击，那就不要再等了，立刻用丧尸攻击配合复活白魔法，敌怪兽即使有几万以上的HP也能一击倒！

◆**招收其他闪电球队员**

要招收其他的闪电球员，只要在街道上看到闪电球员，那么只要上前按□键，就会显示出该选手的资料，然后就可以决定是否要签约了。

◆**运气的作用**

基本能力中，"运"所影响的是命中、回避及必杀一击率等。要进行"偷盗"时，用了"幸运"后，偷盗的成功率会更高。

◆**OVER KILL！**

将敌人用"OVER KILL"击倒后除了能获得更多的AP外，还有可能获得更好的道具。所以将BOSS用"OVER KILL"击倒的话，获得珍贵道具的可能性很高。

◆**有钱能使鬼推磨？**

"わいろ"（贿赂）怪兽就可以从怪兽处得到珍贵的道具，但是代价也很惨重，因为要成功地贿赂怪兽，就会付出怪兽**最大HP的20倍的金钱**，一般的小怪兽，就得花去几万ギル……所以除非万不得以，"盗"还是主要的。

◆**装备太多了……**

本作中道具只能卖，不能丢弃，所以在装备满的时候，（**一共只能装9×20=180样武器及防具**）就要考虑快点卖道具了，否则只能在得到新道具时，被强制要求丢弃部分装备。另外，这次道具的卖价只有原价的1/4，很"残忍"……



◆**最有改造前途的装备**

要想得到所有的可以放4格能力的，全部未经改造过的武器和防具，就可以到"マカラーニャの森·南部"里向"オオアカ屋"购买，这里售有全套全角色的超级未改造武器、防具！不过价格也很超级，每件100 000ギル。

◆**我要成为亿万富翁**

钱非常重要，要获得更多的钱，最好先能让琉库得到有获得金钱2倍的能力（琉库的七曜武器最终形态就有该能力）。以下提供一些"**赚钱**"的建议，仅供参考。

①还记得"オメガ遗迹"里从宝箱中飞出来的怪兽吗？该怪兽HP很高，所能得到的AP又少，但是它却能提供50 000ギル的资金！如果角色有装备"ギル2倍"能力那么就可以得到100 000ギル！

②在怪兽训练场中和一些地域制霸怪兽战斗后会得到一些能卖个好价钱的装备品。如和"一つ目"战斗后可能得到的带有"AP3倍"的武器，它们的卖价在20 000~200 000ギル之间。

◆**召唤兽的另一种成长方法**

召唤兽的能力除了会和尤娜的能力同步上升以外，也可以自己在菜单中用道具来加强。不过游戏中还有一项隐藏的增加召唤兽能力的方法。具体就是让尤娜在出战状态下遇敌，达到一定的遇敌次数后，召唤兽的能力就会增长。不过这样的升级方法也是有限制的，在尤娜**遇敌570次**以后就不会因为遇敌而让召唤兽升级了。

◆**为"伊"消得人憔悴——隐藏BOSS我爱你**



本作中的隐藏BOSS除了"オメガ遗迹"中的"オメガウェポン、アルテマウェポン"以外，其他的隐藏BOSS都在怪兽训练所中出现。总共有38只！

其中最终隐藏BOSS，《FF》史上最强的BOSS——"すべてを超えし者"，拥有9 999 999点HP。攻击方法有：1、アルテマ（全体90 000以上），2、エターナルカノン（单体90 000以上），3、ウルトラスパーク（全体40 000以上+カーズ+毒+？？）4、世界最后の日（固定全体99 999）。

◆**我没用金手指，但我照样能走遍晶球盘！**

获得近乎无限的AP值，在极短的时间内获得几百万的经验值：

①首先是得到道具"明日への扉"，有了它，就可以改造出把增加OVER DRIVE槽的能量转成AP值的自动型能力"ドライブをAPに"。一般在完成6种地域制霸后，就可以得到"明日への扉×99"，可以改造出9个这样的能力。



②装上必要的"OVER DRIVE TYPE"，可以选的是"对峙"或"危机"及"孤高"，这样只要在战斗中进行任何行动，OVER DRIVE槽就会自然增加，当然，在装备了上面的能力后，其实增加的已经变成AP值了。

③"ドライブタイプ"或"ダブルドライブ"，3倍增长或2倍增长OVER DRIVE槽的能力，另外，装备"ピンチにドライブ"，濒死时加快OVER DRIVE槽的能力也不错。另外以上的能力只要是不同，就可以一起发生作用！（琉库的"调合"中也有加快OVER DRIVE槽上升的调合组合）

最后如果能装上"AP3倍"或"AP2倍"能力，这样最后的结果才会是多得恐怖。

④找绝不会向你进攻的敌人战斗，这样你只要在战斗中不断地按防御，就算是一直行动，而在"盗まれた祈り子の洞窟"（获得召唤兽"用心棒"的地方，从"ナギ平原·桥周边エリア"到达）处的敌人"マジックポット"（魔法壶）就是绝不会向你进攻的怪兽。然后还可以用白魔法"ヘイスト"或"ヘイスガ"加快自己的动作，这样就可以进行得更快。最后不想增加时选逃跑，就可以看到像天文数字一样的AP值在飞快地跳动了。



注：**战斗结束时才转换装备是没有效果的。**如本来没有装备"AP3倍"的能力，但只在最后才装上具有该能力的装备，之后退出战斗，但"AP3倍"能力不起什么作用。

每一次行动，如果"OVER DRIVE TYPE"类型选的是"对峙"，每回合能获得880AP！如果选的是"危机"（濒死状态时，OVER DRIVE槽上升加快），能获得3 520AP！

其实若不是好好研究一下AP的快速致富法（用金手指的除外），要想打怪兽训练所的隐藏BOSS简单是拿鸡蛋碰石头，所以好好"经营"一下吧。如果仔细探索，用更强的能力组合，十几分钟就获得上亿的AP值也是有可能的……

▲以上是SOUL一两分钟所获得的成果。

◆**补全上一期表格改造中的遗漏**

ダーメジ限界突破　ダークマター×60　突破伤害力只有9 999的界限

◆**音乐欣赏模式和CG欣赏模式**

在卢卡市的剧场（ルカ·シアター），就可以买到音乐欣赏晶球和CG欣赏晶球。其中的音乐欣赏模式在买齐68首歌曲后，还会出现4首新歌可以购买（要花4 000ギル），其中两首是泰达和尤娜哼的"祈祷之歌"。





文：慕容非

Tactics Ogre 外传 The Knight of Lodis

GBA	任天堂	S·RPG	1人
	2001年6月21日发售		电池记忆
卡带	–		

皇家骑士团外传　罗迪斯骑士

第二章

第十二战：クリッルスの森

胜利条件：敌全灭

这一关的特点是敌人全部是死灵系，而本系列的传统是死灵系的角色在被击倒后过一回合就会自动复活。所以为了过关的话就要想办法在一回合之内击倒全部敌兵才行。由于我方出场人物也只有8人，所以要全部杀死8个敌人会有点困难，但是可以尝试说服敌人，这样可以比较轻松地过关。



第十三战：ビリユテの町

胜利条件：敌BOSS击破

本关仍然是以死灵系敌人为主，但这次只需要击倒BOSS就可以过关，比起上一关来难度低了不少。

过关之后选择第一项，召唤师就会加入我军了。

敌方丧尸属性的龙要特别注意，最好全力攻击BOSS，因为别的敌人都不会有什么道具的。



第十四战：ウエスプ丘陵

胜利条件：敌BOSS击破

这一关的敌人以魔兽为主，而BOSS的职业是驯兽师，如果冲上去和他周围的魔兽硬拼的话会十分吃亏。所以最好守株待兔，等魔兽离开BOSS的身边3格范围的时候（魔兽移动比BOSS快）集中攻击魔兽，最后收拾BOSS就很简单了。



第十五战：ベリエッサ砦

胜利条件：敌BOSS击破

本关的地势差异极大，敌人一开始就处于制高点，而且都是高级职业，所以要十分小心，特别是敌人的召唤师。

有一个忍者会落下传送靴，一定要得到！

过关后，如果第十三战中召唤师已经加入的话本关的召唤师也会加入。不然的话选择第一项也可以让他加入的。



第十六战：ナーイアの森

胜利条件：敌BOSS击破

本关的特点呢……就是敌人都是女性！假如谁想要尝试一下"破碎的心"这样的勋章的话，这倒是个好机会。(笑)

由于敌人骑士的体力和防御力都较高，而且有僧侣角色为之加血，所以只有先想办法杀死敌人的僧侣，然后逐步削减敌人的HP。

本关的敌人大都带着道具，是说得还是杀死就看你自己了。



第十七战：寒村ソタベント

胜利条件：敌BOSS击破

首先，本关的那个神官身上带着复活魔法，无论如何是一定要取得的！

其次，敌人BOSS带有恐怖骑士的特技，可以让他周围3格内的我方角色全能力下降，因此还是先解决杂兵，最后围攻他吧！



第十八战A：ヒユエアナ高原

胜利条件：敌BOSS击破

这一路线出现的敌人大多具有超高的防御力，而且大地之龙的能力很强，在对方龙使的身边更是强得不像话。所以优先要消灭的就是龙使了。

击倒大地之龙可以得到龙之眼，这道具的作用是防御任何的状态异常攻击。

过关后回到拉娜海域可以得到海神之枪。

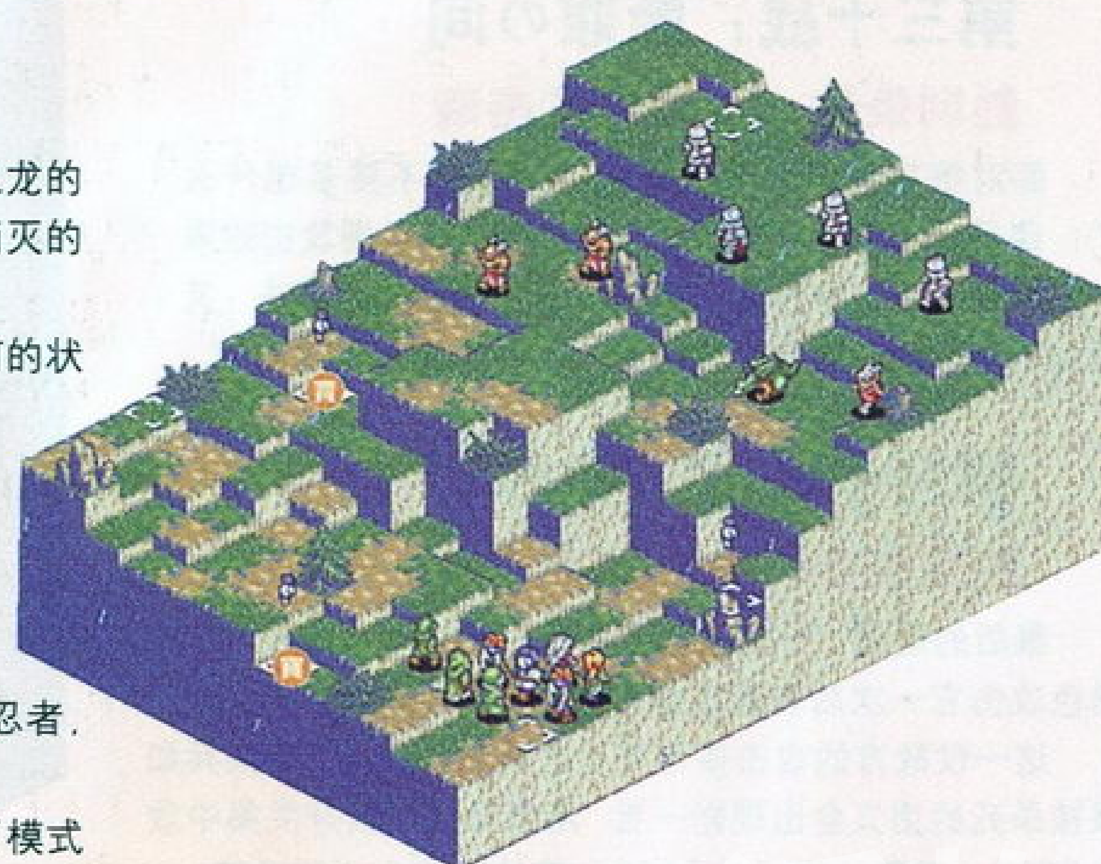
第十八战B：ヒユエアナ高原

胜利条件：敌BOSS击破

还是要注意敌人的高速度，本关的敌人不是弓箭手就是忍者，不过他们的攻防能力都不太强。

一定要击倒剑圣取得传送魔法，这对将来的战斗和QUEST模式的作战非常有用！

过关后回到拉娜海域可以得到海神之枪。



第十九战：グリクラ火山

胜利条件：敌全灭

这一关所有的敌人都是怪物。龙和三头犬都是成对出现的，那么这一关的难度自然不会低。

而那只可以让我方队员石化的雕更是要特别注意，不过打倒怪物们能得到的道具也特别强。

那只水属性的小恶魔的真实身分是前面加入的精灵グリーシナ的妹妹，只要让グリーシナ在她身边待机，那么下一回合她就会恢复原形加入我军了。



第二十战：オストレア城西

胜利条件：敌BOSS击破

本关是城门攻防战，因此必须应付那些守城的弓箭手和魔法师，因为对方所处的地势极高，导致我军在一靠近城门的时候就会受到激烈的攻击，因此这一关的难度也很高。

比较好的作战策略是先原地待机，等到消灭了敌人的骑士和有翼人之后再一鼓作气地冲过去，解决BOSS就可以过关。

参加本关作战的角色将不能够参加城南作战。



第二十一战：オストレア城南

胜利条件：敌BOSS击破

这一战虽然也是攻城战，但是由于没有了弓箭手，敌方的威胁力量减弱不少。

只要设法击倒对方最有威胁的召唤师，那么剩下的敌人都不难对付，但也要注意BOSS的职业特技，由于敌方两个重铠骑士防御力都很强，所以还不能大意的。



第二十二战：オストレア城玉座

胜利条件：敌BOSS击破

这一仗难度极低，如果只为了过关的话很快就可以达成目标，因为BOSS一马当先地站在我军面前，他自己的能力又超级弱，根本挨不了几下。

但是本关其他敌人所携带的道具都很珍贵，像石化魔法和传送戒指都是非得到不可的东西，因此要注意的反而是不要过早结束战斗了。



第三章

第二十三战A：オストレア城地下墓场

胜利条件：敌BOSS击破

敌人方面出现了天使骑士，但是总体实力仍然很差，只要注意集中攻击，不用几个回合就可以过关。

第二十三战B：オストレア城地下墓场

胜利条件：敌BOSS击破

敌人几乎全部是骑士，所以如果我方攻击力不高的话就会陷入苦战，因为敌人不仅有高防御力而且还可以互相回复HP。

首先击倒敌人神官，跟着一个个地杀死剩下的骑士，算是比较可行的战术。



第二十四战：レバナーダ洞窟

胜利条件：敌BOSS击破

这个阴暗的洞窟里出现的敌人都是死灵系的，需要注意的只是两头僵尸龙。而要消灭BOSS可以使用召唤魔法或者派攻击力超强的角色，反正这一关的敌人都不带道具的。

过关后如果回到アルデナ湖畔的话，就会有天使骑士加入；如果再次进入此洞窟，那么战斗后选择第一项就可以让一个恶魔加入，选择第二项可以得到死者之指轮。



第二十五战：ハルモニア雪原

胜利条件：敌BOSS击破

这一关可怕的地方在于敌方的孪生召唤师的攻击，如果不幸被两人集中攻击的话几乎就是我方大将阵亡的下场了。

在雪地上可以让我方角色攻击力下降，所以应该避免在雪地作战。而首次出现的蛇发女妖梅杜莎的石化特技也非常恐怖，一定要小心。



第二十六战A：カラドリウス湖

胜利条件：敌BOSS击破

同样是雪地和冰面，实在没办法就用火魔法烧吧！按照神官、龙使、杂兵、BOSS的顺序消灭敌人。

第二十六战B：カラドリウス湖

胜利条件：敌BOSS击破

这一路线的敌人以魔法角色为主，一定要注意不能给对方群殴的机会，否则很可能就会折损大将，先从防御力低的小恶魔和天使骑士开始消灭。



第二十七战：冰雪の墓标入り口

胜利条件：敌BOSS击破

又是全部由死灵系敌人组成的部队，如果有神圣系魔法的话会很容易对付它们，由于怪物大都不携带道具，所以不必一个个去打小兵了，直接攻击BOSS就可以了。但是BOSS的防御力比较高，攻击力如果不够高的话会收效甚微。可以使用"ATTACK"魔法来提升攻击力。



第二十八战：追忆の庭园

胜利条件：敌BOSS击破

（进入本关之前队伍会分成两组，分别参加第二十八和第二十九关的战斗。）

容易让人想起从前"天空庭院"的一关，敌人不是天使就是恶魔，但是因为这次敌人没有神官系角色，所以不用担心太多，只要注意保持一定的距离，不让敌人的高移动力威胁到我军弱小角色就可以了。敌人的防御力很低，非常好打。



第二十九战：背德の部屋

胜利条件：敌BOSS击破

由于接近尾声的原故，这一关的敌人开始出现一些变态的家伙，BOSS大恶魔的各项能力都很强，手下的黑暗天使和梅杜莎都很厉害，一定要防备梅杜莎的石化特技，总之这一战要小心，不然随时会死人。



第三十战：断罪の间

胜利条件：敌BOSS击破

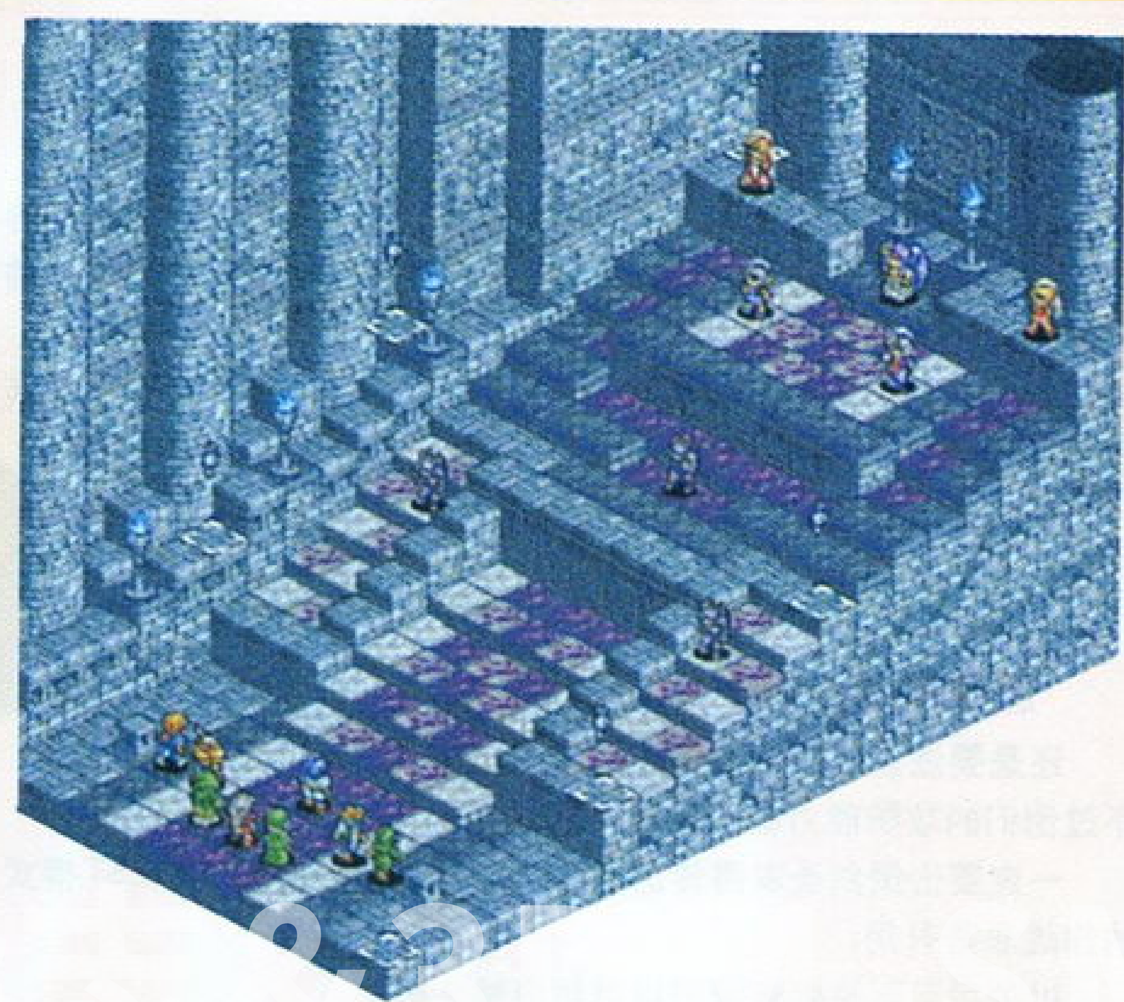
面对堕落的大天使鲁西法，大家就不要多想什么了！用尽一切办法杀死他是惟一的办法。如果攻击效率太低的话，由于鲁西法会使用攻击我军全员的魔法，又可以召唤恶魔，就会死得很惨，时间拖得越长越困难。

第三十一战：异界

胜利条件：敌BOSS击破

最后的圣魔，一定要让装备着"ロンギヌス"的角色攻击它一次后我军攻击才会对其产生伤害。

这一仗敌方的攻击多带有状态异常的效果，而杂兵如果被杀死的话又会出现新一批，所以只能咬紧牙关集中攻击BOSS，还要使用"ATTACK"魔法再攻击才有胜算。




Nintendo
黄金の太陽
開かれし封印
WORLD MAP
N
コリマ森
ゴマ山脈
アンガラ大陸
ラマカンさばく
モゴル森
カラゴル海
大イースト海
スハーラさばく
ゴンドワナ大陸
1 海迪亚（ハイディア）村
2 梭鲁（ソル）神殿
3 库布阿布（クープアップ）村
4 伦巴（ルンパ）村
5 比利比诺城（ビリビノの町）
6 伊美儿（イミル）村
7 水神（マーキュリー）灯台
8 比利比诺城东门（ビリビノ东のバリケード）
9 科利玛（コリマ）村
10 福钦（フーチン）寺
11 西安（シーアン）村
12 阿尔丁（アルティン）村
13 拉玛（ラマ）寺
14 卡雷城（カレイの町）
15 特雷比城（トレビの町）
16 阿尔塔米亚洞窟（アルタミアどうくつ）
17 孔特瓦那通行所（コントワナつうこうじょ）
18 撒哈拉（スハーラ）村
19 地神（ヴィーナス）灯台
20 拉里贝罗城（ラリベロの町）
21 芭比（バビ）灯台

文：纱迦



黄金太阳

GBA	CAMELOT	RPG	1～2人
	2001年8月1日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

这是GBA到目前为止RPG的最强作品，画面好得让人吃惊，各种魔法、特技、召唤的效果使人咋舌，而且还有类似3D游戏的视点变换特效，绝对可以改变玩家对掌机游戏的传统认识。而且本游戏的制作人高桥秀五和高桥宏之兩兄弟曾经参与过“《光明力量》系列”的制作，因此在游戏中处处可见《光明力量》的影子，对老资格玩家来说又多了一份亲切感。



指令解说

《黄金太阳》最像《光明力量》的一点就是游戏中的主要指令都是用小图形来表示的，简单明了。不过为了帮助没有接触过《光明力量》的玩家，还是要详细说明一下。由于《黄金太阳》毕竟还不是《光明力量》，所以就算你是老玩家，也最好看一看吧。

开始画面

- はじめる：新游戏开始
- つづける：读取记录
- うつす：复制记录
- けす：删除记录
- バトル：对战（可以联机对战）

行动画面

- エナジー：使用魔法
- ジン：调整精灵
- アイテム：使用和调整道具
- ステータス：观看角色状态

战斗方针（在战斗开始时进行选择）

- たたかう：进入战斗
- にげる：逃跑
- ステータス：观看角色状态

战斗菜单（在方针里选择“进入战斗”就会出现）

- こうげき：物理攻击
- エナジー：使用魔法
- ジン：调整精灵
- しょうかん：召唤攻击
- アイテム：使用道具
- ぼうぎょ：防御

买卖画面（和商店老板对话就会出现）

- かう：买
- うる：卖
- ほりだしもの：购买挖掘物
- しゅうり：修理武器和防具

暂停画面（行动时按START键就会出现）

- ぼうけんをきろく：储存当前进度
- いますぐスリープ：暂时休息一会儿
- かんきょうせってい：进入菜单画面

教会指令（和教会里的神父对话就会出现）

- せんとうふつき：“战斗不能”状态的回复
- どくのちりょう：解毒
- あくりょうばらい：解除恶灵附身状态
- のろいをとく：解除诅咒

其他指令

- つかう：使用
- わたす：交给
- そうび：装备
- はずす：卸下
- しょうさい：详细说明
- すてる：舍弃

好，基本指令解说完毕。接着往下看吧。

杰拉尔多（ジェラルド）火



伊万（イワン）风



嘉斯敏（ジャスミン）火



梅雅莉（メアリィ）水



罗宾（ロビン）地



萨图罗斯　加鲁西亚　梅娜蒂　阿历克斯



エナジー

所谓的エナジー（ENERGY）其实就是RPG里必不可少的魔法，为方便叙述，就还是叫它“魔法”吧。使用エナジー所消耗的东西也不叫MP，而叫做EP（ENERGY POINT）。不过在《黄金太阳》里魔法的作用很大，除了可以攻击敌人和回复自己外，还可以用来解谜，不熟练掌握的话，游戏根本就无法进行。

需要注意的是本游戏中的魔法具有范围之分。在魔法作用的中心地带，效果是最佳的。越远离中心，效果就越差。另外魔法属性只有地、火、水、风这四种，其他属性的魔法全归入了无属性一类。



ジン

在《黄金太阳》的世界里存在着一种叫做ジン的生物，为方便叙述，我们就把它叫做“精灵”吧。精灵共分四种：地、水、火、风，同种的精灵除了能力不同之外，在外表上是没有区别的。在游戏中玩家一共可以获得28只精灵，每一种都是7只，具体捕捉方法详见后文。



精灵对于冒险来说作用是非常大的，不过在介绍这些作用之前，还是先介绍一下精灵的三大状态吧。第一种状态是“装备”（セット），处于装备状态的精灵的名字是白色的。每一只精灵都具有一定的能力，只要把它装备在身上，角色的能力就会得到提升。玩家可以通过行动或战斗中的指令“ジン”把处于装备状态的精灵变为待机状态；第二种状态是“待机”（スタンバイ），处于待机状态的精灵的名字是红色的。精灵处于待机状态时不会给角色增加任何数值，但是一旦进入战斗，就可以让处于待机状态下的精灵进行召唤攻击。玩家可以通过行动或战斗中的指令“ジン”把处于待机状态的精灵变为装备状态；第三种状态是“休息”（リカバリー），处于休息状态的精灵的名字是黄色的。处于休息状态的精灵不能进行任何行动，玩家只能等待精灵经过一段时间之后自己恢复。



职业（クラス）

装备精灵就可以使角色的能力上升，但如果按照一定的属性组合来装备精灵，角色的职业会发生变化，这时角色的能力将得到大幅度的上升，而且会学会新的魔法。在游戏的初期玩家使用召唤可以说是完全无敌，但到了后期如果不转为一些高级职业的话，很有可能被敌人的强力魔法一击全灭。



召唤（しょうかん）

召唤攻击比起普通的魔法攻击来威力更大，而且画面极其华丽，最重要的是它不会消耗角色的任何数值，在召唤完毕后反而会相应地增加角色的属性防御能力，实在是很有价值的技巧。不过召唤攻击既然如此划算，游戏中当然会对此有所限制。当精灵进行召唤攻击后，就会进入什么都不能做的休息状态。而且如果过于依赖召唤的话，角色的能力就会很低，到了中后期十分危险。

召唤魔法依精灵种类不同也分为四种，而且有等级之分，最高为四级。举个例子，当你拥有一只风精灵时，你就可以发动一级的风系召唤魔法；而当你拥有三只风精灵时，你就可以发动三级的风系召唤魔法了（当然这个时

候也可以发动一、二级的风系召唤魔法)。召唤魔法的威力与使用召唤的角色有关，建议让同属性的角色来发动。

下面是全部召唤魔法一览。

Lv1		Lv3	
ジュピター	风	プロクネ	风
マーズ	火	ヴェスタ	火
マーキュリー	水	ウォーダン	水
ヴィーナス	地	キュベレ	地
Lv2		**Lv4**	
アタランテ	风	トール	风
ジラッフ	火	メテオ	火
ネレイ	水	ボレアス	水
アメン·ラー	地	アポカリプス	地



解放

前面已经说过了，通过行动或战斗时的"ジン"指令可以使精灵在装备状态和待机状态中进行切换。而所谓"解放"就是指在战斗中把装备在角色身上的精灵取下来，也就是说把精灵的状态由装备变为待机。在解放精灵的同时，精灵会放出一种神奇的力量，这种力量因精灵不同而异。和召唤一样，解放也是不费本钱的，而且比起召唤来又少一个休息的过程。只要你愿意，完全可以通过反复地装备、解放、装备、解放来获得这种力量。以下是全部精灵解放时的效果。



地之ジン

ソロ	攻击敌单体
グラニト	我方全体地属性防御上升
マイカ	我方一人"战斗不能"状态完全回复
カルク	吸收敌单体HP
アイヴィ	敌全体敏捷度下降
ジー	强制停止敌人的行动
バルブ	带有毒属性的攻击



火之ジン

バーン	我方全体人员攻击力上升
コロナ	攻击敌单体
フィーバ	我方全体人员防御力上升
ダイナ	敌单体麻痹攻击
ジェネ	我方全体人员EP少量回复
マグナ	我方全体人员火属性防御上升
ヒート	无视敌防的强力攻击



风之ジン

ゲイル	攻击敌单体
シルキー	我方全体人员风属性防御上升
バイス	我方全体人员敏捷度上升
スモーキ	攻击敌单体
ツヴァイ	我方一名成员可以行动两次
エレキ	敌单体麻痹攻击
ブリーズ	封印敌人的魔法攻击



水之ジン

フィズ	我方单体HP大回复
ソルベ	敌全体攻击力下降
ミルキー	攻击敌单体
マーチン	我方全体HP回复
スウィズ	敌防御力下降
ミント	我方全体异常状态回复
チチ	我方一人"战斗不能"状态完全回复



解谜需知

本游戏最大难点就在于各种各样的谜题，战斗部分倒不是很难。如果想顺利地解开各种谜题，就一定要熟悉各种魔法的用途。

移动（ムーブ）



只有对可以推动的东西才能使用的技巧，但可以保持一个身位的距离。

旋风（スピン）



可以卷走落叶的魔法，看到一大堆叶子时就用着试试吧。

捕捉（キャッチ）



可以远距离获得道具的技巧，就好像这颗树上的果子一样。

透视（イマジン）



很无耻的技巧。有很多地方看上去没有什么，但用透视一看，什么都出来了。大家一定要特别小心。在游戏中只要看到像这样排列的地方，就绝对有鬼——相信我，没错的。

冰封（チルド）



在游戏中有很多地方都有这样的小水洼，这时候就用得上冰封了。使用冰封之后就会形成冰柱，这样垫脚的地方就有了。

种植（クロウ）



遇到这种奇异的幼芽时，利用种植魔法可以使它长出一根藤条来，这样就可以爬上去了。需要特别注意的是，这个魔法是靠转职得到的。

搬运（キャリー）



看到图中那样的东西就一定要用搬运，和举重不同的是把物体举在空中之后还能够移动一次。

举重（リフト）



看到这样的大石头就要马上联想到举重，有了它，就可以轻松地举起这块大石头继续前进了。

读心（リード）



对于有些顽固不化、不肯合作的人，就一定要用读心术，有时候对着雕像使用都会有奇效。

力量（フォース）



可以击倒远处竖立的圆木。

停止（ストップ）

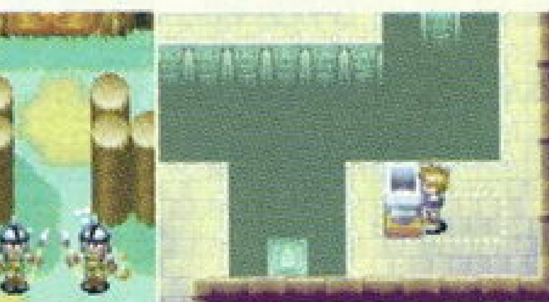


可以停止机关的行动，我方就可以为所欲为了。

影子（シャドー）

可以很轻松地骗过敌人，但缺点是只能在黑暗中使用。

降雨（アクア）



召来一朵积雨云下雨，可以蓄满水槽。



技巧提示

1. 本游戏的战斗有个奇怪的设定。举个例子，我方队员甲、乙、丙对敌人A、B。如果本回合我方队员的攻击目标都是A，甲先动手攻击A，结果把A一击必杀了，那么乙和丙不会转向攻击B，而是本回合就此停手——很傻吧。

2. 本游戏中同样高度的两个地方，如果中间的间隔为一个身位，是可以跳过去的。

3. 本游戏除了剧情和战斗之外，可以随时储存。

4. 在与精灵的战斗中，有时候它会逃走。遇到这种情况时，除了可以读档之外，还可以退出这个地方再进来，这样它又会出现。用此方法还可以令机关复位。



5. 和《光明力量》一样，游戏里的瓶瓶罐罐里都有可能藏匿着宝物。这些宝物虽然不是游戏进行所必需的道具，但有可能是提升能力上限值的珍贵道具。这些道具增加的数值是随机的，请大家做好记录。

6. 行动时按A键或SELECT键就会出现行动指令——千万不要小看了这句话哟!

我的名字叫罗宾，是《黄金太阳》的主角，现在正在苦练我的魔法。你问我为什么要练这个玩意儿？啊，这就要从三年前说起来。

那天我正在睡觉，突然被母亲叫醒了。原来我们的家乡海迪亚（ハイディア）村发生了泥石流，长老要大家赶快疏散。一听到这个消息，我就急着要赶去找我的好朋友嘉斯敏（ジャスミン）——废话，她当然是个女孩子了，要不然我会这么紧张吗？道路已经被大石塞得死死的了，等我和我的死党杰拉尔多（ジェラルド）从西边绕过来时，才发现嘉斯敏的哥哥落水了。由于我们都不会魔法，所以只好去叫人来帮忙，谁知刚把帮手带到这儿来时，一块巨石从天而降，河边的人全都遇难了。我们看到嘉斯敏悲伤的样子，只好默默地返回了广场。结果在路上遇到了两个神秘的家伙，只一招就把我们打倒了——现在你明白了吧？

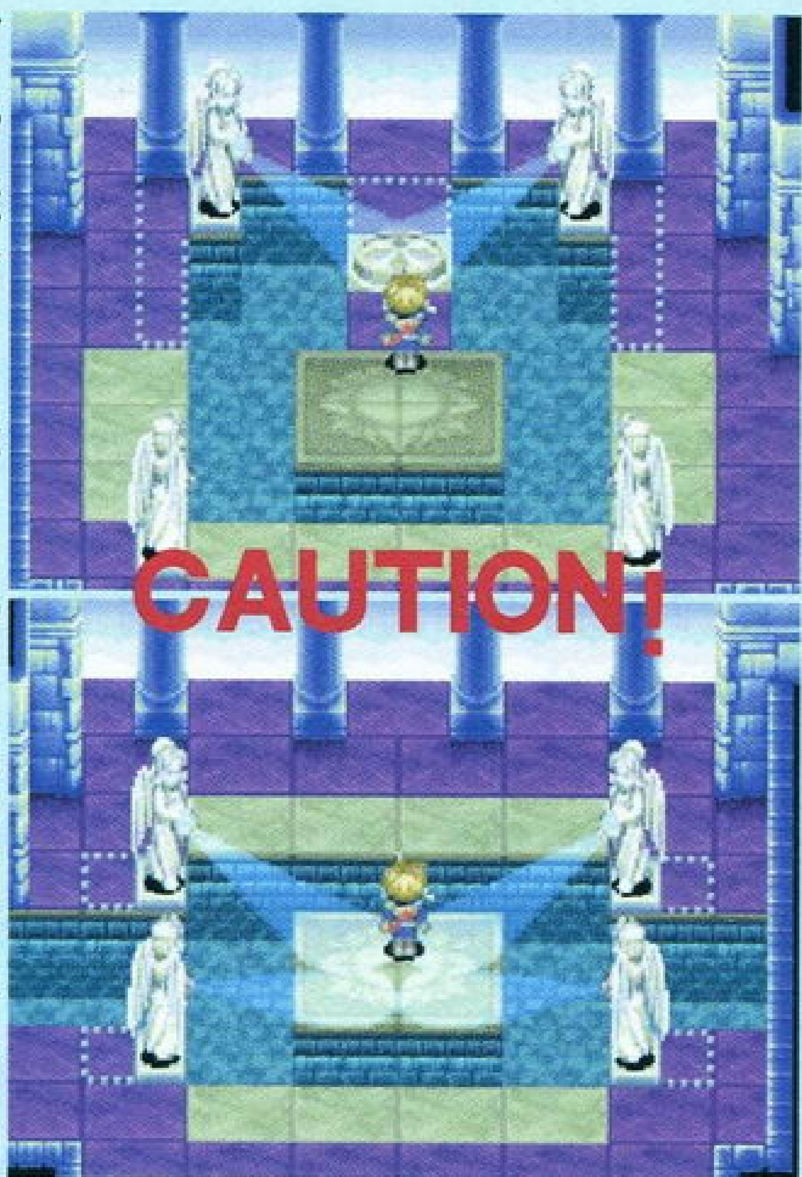


好了，嘉斯敏和杰拉尔多来找我了，我们说好了今天要去拜访大学者斯库雷特的，我就和你说到这里吧，再见！

入村以后的第一件事情是什么？找东西！没错，不过找了半天，也没什么特别好的东西。倒是在某间屋子里看到了一个蒙面酷哥，问他他还不理我们，要不是看他好像有点面熟，一定上去暴扁他一顿。当我们向左来到路口时，居然又碰到了三年前的那两个家伙。听他们的言谈才知道那个男的叫什么萨图罗斯，女的叫梅娜蒂。不过这次他们居然放过了我们，真是奇怪——赶快把他们的名字用笔记本记下来。

在斯库雷特家前我们遇到了斯库雷特，我们进行了简短的会晤之后决定向村后的梭鲁（ソル）神殿进发，传说这里封印着炼金术之力。略施小计骗过守门的神官之后，我们进入了村子上方的神殿。在神殿的最深处，我们看到了代表着地、火、水、风四种力量的星石。当我们按着右下、右上、左下的顺序拿到了三块星石时，那两个家伙又出现了，另外还跟着一个叫阿历克斯的小子，而村里看到的那个蒙面酷哥就跟在后面，没想到他竟然是嘉斯敏三年前死去的哥哥加鲁西亚（ガルシア）。那几个家伙以众人的性命作为要挟，迫于无奈之下，我只好交出了三块星石，还得去拿最后一块换人。谁知道刚拿下最后一块，就开始地动山摇起来，还出现了一个面目狰狞的怪物，吓得我和杰拉尔多连忙躲在了神像后面。萨图罗斯他们认出这是星石的守护神，实力非常强劲，连忙挟持着嘉斯敏她们跑了。我们正在暗自庆幸，谁知那怪物发现了我们。不过它非但没有杀我们，还把我们送了出去。（唉，人长得帅就是没办法。）出去还有一大段路，不用返回（リターン）魔法就笨了。

进入神殿后不久就有一个三岔路口。应该先去中间捡到ちいさなほうせき，放入右边的雕像处，左边就会有新路出现了。然后来到了一个有很多石像的房间，此时应该用的移动魔法移开最右边的石像就会有新路，接下来又可以找到一个ちいさなほうせき。在一个全是石像的房间，用移动魔法移开最左边的石像，然后放入ちいさなほうせき，再移开最右边的石像就会有新路出现。



在有日月图案的房间，应先来到绘有日图案的房间将最上方的一个石像向下拉，然后将左右两个石像推至与它相对，如果位置正确两个石像会发出一束光线照射到石像上，这样石像就会掉下去。然后来到月房间将四个石像推到正确的位置，就会出现新的标记。最后去找博士，调查太阳房间里的光线源就会有新路。

回到村子才发现，原来大家都守在这儿了。我们连比带划地把整个事情描述了一遍，长老罗嗦了一大堆，还召来那个怪物对质。（原来他们是老相识了，我还以为是我长得帅呢……）最后他义正词严地告诉我们，整个世界已陷入危机之中。如果萨图罗斯那帮人用星石解放了四座灯台的话，炼金术的力量就会完全得到解放。既然人是我们带出去的，祸也是我们闯的，当然只能由我们来负责了。接下来自然是在村口送别了，大家给了我们一大堆东西，好感人哪。

出村之后，有一个精灵ソロ来投奔我们，为了匡扶大业，当然是来者不拒了。东北方有一个伦巴（ルンパ）村，但门口的守卫不让我们进去，可恶。如果是女守卫，我还可以使出我的玉树临风大法搞定，男的就……村旁还有一个洞，不过也过不去。我们只好向下来到库布阿布（クーブアップ）村。老规矩，先找村长大人。在村长家里碰到了一个叫伊万（イワン）的小子，居然一口就叫出了我们的名字（没想到我们这么有名了，哈哈）。不过后来才知道原来他会读心术。这种人太危险了，不过有了他之后追女孩子岂不有保障？所以经组织研究决定，我们还是吸收了他。



走累了睡一觉先。结果在宿屋的二楼我们发现有两个鬼鬼祟祟、行踪可疑的人，一定有鬼！用读心术一读，果然不出我的所料，原来他们是两个大盗。来到宿屋顶楼，用移动魔法移开箱子，发现了三个宝箱！哦，还有一个被五花大绑的人（不好意思，英雄总是对宝箱敏感一点）。这时来了三个大盗，对付他们自然是轻而易举了。正当我们向宝箱扑去时，村长带着一大帮人来了，我们只好收手。不过村长到底是见过世面的人，善解人意地留下了一个宝箱，不过即使是这个宝箱也被伊万那小子抢走了。不行！临走前我们又找村长好好地搜刮了一个道具，这才心满意足地上了路。



下一站是哥玛（ゴマ）山，一路上虽然有不少障碍，但都被本大爷的移动魔法轻松搞定了。不过有一颗长满了树叶的木桩让我出了丑，可恶。这时伊万又来了，只见他用一招旋风魔法就卷走了这些树叶。我越来越觉得他很有利用价值，于是再次将他吸收入队。只见他故伎重施，果然就找到了隐藏的路口。在这个隐藏的山洞里我们看到一位大叔正准备捉拿精灵バーン，身为勇者的我怎么能袖手旁观呢？バーン果然狡猾，打不赢就跑。不过你再狡猾，也抵不过我们的SL大法（就是SAVE和LOAD啦），最后只有乖乖就擒，作为对自己的奖赏，我就把它收编入队了，哈哈。



下山之后就到了比利比诺城（ビリビノの町），这里有不少人中了一种神秘的咒语，变成了木头，所以人心惶惶。村民们认为这是因为他们的统治者为了兴修宫殿而大伐树木，激怒了森林之神。于是我们去找这里的统治者马可（マッコイ）了解情况。マッコイ倒也爽快，让我们去附近的科利玛（コリマ）村看看，据说那里已是荒无人烟了。



沿着教会前的栅栏一直向前走，有一个被树叶挡住的山洞，在洞里面可以找到精灵ゲイル。

在一望无际的旷野中居然也被我找到了一个宝物，我真是个天才！一进入科利玛村我们就中了埋伏，幸好有高人保护了我们。为了彻底查清事情的真相，我们来到了木材的原产地科利玛（コリマ）森。这里的谜题都是些推木头的弱智谜题，只是有一处比较麻烦。要先打开水闸排干水，然后把木头推好，最后合上水闸，这样才能通过。在森林的最深处，有两颗神木，它们已经被邪恶所支配，于是我们利用藤条进入到了右边那颗神木的体内。神木体内的地形非常复杂，还要利用很多蜘蛛网跳来跳去，不过要注意这些蜘蛛网上的标记，当它变粉碎的时候只要一踩就会摔下去。在神木的右上角有精灵シルキー，而BOSS躲在最下方。干掉这个木头木脑的BOSS之后按惯例它又觉醒了，真无聊。虽然它觉醒了，但为了拯救村民，还需要什么ヘルメスの水，只有在水神（マーキュリー）灯台才有这种水，于是我们只好又上路了。





在这间木屋的背后有一条隐藏通道，里面藏有精灵グラニト。



这就是正确的排列方法。



从正中央掉下去就可以见到BOSS。

CAUTION

水神灯台在哪儿呢？我拿出地图一看，晕倒——有没搞错，居然这么远！可是又没有办法，我们只好去武具店疯狂采购了一番，这才发泄了心中的不满情绪。要到水神灯台先得经过一个山洞，一进去的右边就有一个宝箱，可惜现在还不能拿，我们纷纷猜测这里面装的会是什么，这给我们的旅途带来了不少乐趣。于是不知不觉间，就到了伊美儿（イミル）村。

一进伊美儿村，哇，好一派北国景象，到处都是冰天雪地。在村中最上方的冰洞里，有一只精灵コロナ，不过要想进入冰洞，一定要先用移动魔法推动上方的雪娃娃。我们准备先把村子翻个底朝天，结果在一间屋子里邂逅了一位美少女梅雅莉（メアリィ）。不过大概是因为她的亲人已经快不久于人世了，所以她丝毫没有察觉到我的存在，反而扭头冲了出去。一打听才知道原来她的目标也是水神灯台，这真是太巧了。顺手拿起一旁的空瓶，我们马上火速赶到灯台，只见她已经在那里了。不过不会移动魔法的她显然是遇到了困难，于是我便摆了一个最完美的造型，很酷地帮了她这个忙。令人失望的是她依然无视我的存在，又冲了进去。不过很快我们又找到了她，我再一次地用我的绝招——移动魔法帮助了她。她这下子终于认识到没有我她实在是寸步难行，于是乖乖地加入了队伍——没想到三年的苦练，终于派上了用场，值！（梅雅莉身上有精灵フィズ。）



灯台的地形非常复杂，首先应该向右前进，这样很快就能找到梅雅莉。找到她后继续前进，最后会从洞中落到如图所示的地方。这时应该跳到女神像前使用梅雅莉的祈祷（プライ）魔法，就可以学会一种特殊能力：来到标有星星图案的小平台上就可以在水面上连续跳跃三次。利用这种能力向左前进，最后就会找到BOSS。



CAUTION！



凡遇到这种地方一定要调查瀑布内是否有通道，否则无法找到正确的道路，而且精灵ソルベ也躲在这样的地方。



来到这个有彩虹的房间后，在女神像前使用梅雅莉的祈祷魔法，就会出现新路，而BOSS就在前面。

在灯台的最上层，我们意外地又看到了那两个讨厌的家伙，在他们旁边还有被他们挟持的嘉斯敏她们。这次真的是退无可退了，幸好萨图罗斯自以为很了不起，想来个一挑四，结果被我们的召唤当场打败。就在此时，阿历克斯又出现了。他很拽地告诉我们，萨图罗斯的能力是受到了灯台的压制，所以才如此不济，而梅雅莉好像和他很熟似的。说完他的谬论之后，他公然当着我们的面把萨图罗斯救走了，不过十年的RPG经验告诉我，此时不应冲动，日后自有机会干掉他，何况现在我们已经看到了ヘルメスの水。

用那个空瓶打了满满一瓶ヘルメスの水之后，我们又马不停蹄地赶回了科利玛森。对着那棵神木使用ヘルメスの水后，变成木头的村民们终于复原了——累死我了！

下一步就是要渡过东南方的河了。在出发之前我们又去见了一下马可，他对我们的卓越表现十分满意，要士兵带我们到藏宝库去慰劳我们（听，藏宝库耶！）。结果一看，倒！四个宝箱也能叫藏宝库？！而且只能在四个宝箱里选一个！！更气人的是，这四个宝箱里面居然全装的是廉价的回复药！！！

过了桥之后，就到了福钦（フーチン）寺。寺里有一位老和尚，总是一副倚老卖老的样子，问他什么都不答。不过在伊万的读心术前是没有秘密可言的，而使用读心术的后果就是——我们要进入寺中的泽之洞窟找一样东西，不去者后果自负！在这个洞里有精灵バイス，要注意。通过的具体步骤如下：首先要找りゅうの目这样道具，然后将它嵌入龙像的眼睛里，这时龙会张开大口吐火。接下来要去龙像的对面，在那里有一条非常阴险的空中通道，凭肉眼是看不到的。走到尽头，就可以找到フォースのオーブ这样道具，它的作用是装备在身上后可以学会力量（フォース）魔法。这项魔法的作用是可以攻击远处的东西，不过目前好像还没有什么用。



福钦寺的任务好像是完成了，再向南到了莫古利（モゴリ）森。莫古利森又名"迷之森"，地形复杂，好像迷宫一样，故此得名。一进去我们就看到了一个猩猩一样的家伙，我正想把它抓起来卖到动物园去，它就不见了。先不管它，走出去再说。原来此森林是按照诸葛武侯遗法排列的，内有无穷多种变化，端的是非同小可。不过经过本人观察，只要按照"下右右下左左下下下"的顺序就可以走出去——佩服吧！（不过在我们这个冈多瓦那大陆上，也有诸葛亮吗？这个嘛，先别管这么多，照着走就没错了。）在路上我们又看到了一只精灵：マイカ，推了推石头之后，这只精灵只好乖乖地加入了。在森林的尽头，那只猩猩又跳了出来，不过这种灵长类跳蚤自然不是已拥有10只精灵的我们的对手。

出了森林，竟然到了西安（シーアン）村。（怎么样，既然有西安，怎么会没有诸葛亮！）这里的人个个都会武功，连小孩子也不例外。我不禁提醒自己举止一定要得体。村中有精灵ミルキー，但我们够不着。不过下边有一位大婶很有意思，只要和她一对话她就会洒出一滴水来，然后让梅雅莉用冰封魔法，一座冰柱就诞生了，去抓精灵吧！



在西安村北边的某处原野中，有时会碰到精灵フィーバ，胜利后它就会加入。

出了西安继续向西，就到了阿尔丁（アルティン）村。这个村子已经被大水淹没了，原来这是由于一个吐水的妖怪造成的。身为勇者的我当然不能放过它，我一直追到洞穴的深处，终于把它消灭了。但是大水只退去了一半，原来这样的怪兽一共有三只。所谓"救人救到底，送佛送上天"，我决心去矿山调查。把剩下的两只怪兽消灭之后，村庄最下层的矿山通道就可以进去了。在最右边找到了精灵マーチン，解放它可以全员回复，对我们的正义事业实在太有用了。而在通道的尽头有一段烂木头，用力量魔法一试，居然从天上掉下一块大得有点夸张的石头，幸好本人是短跑运动员出身，曾多次荣获大奖，这才躲了过去，不过地面就被砸出了好大一个洞。看来其中一定有鬼！果不其然，最大最强的那只怪兽就躲在里面。这种小角色自然不是我们正义之师的对手，消灭它之后又获得リフトのジュエル，于是我们就学会了举重魔法。有了这个魔法，就可以举起矿山入口处的那块大石了。



走出去就到了拉玛（ラマ）寺。在寺院左上方的那间房子里，伊万遇到了知己，正当双方亲切地交换意见时，有人来报："代志大条了！"那女人传给伊万一招透视后，就匆匆出去救人了，我们也随后赶来。在寺东的さんみゃくの分かれ道我们看到了她们，还有一个小孩子被压在石头下作欧阳克状，但就是过不去。这时想起刚学会的那招透视，一用，果然就出现了路。接下来自然是举重魔法大显身手的时候了。

下一步就是要穿过可怕的拉卡曼（ラカマン）沙漠了。在沙漠里全靠透视魔法，我们才能够发现水源。但是有时候实在是找不到水源，就只能靠回复魔法来维持生命了。在沙漠的尽头运用透视魔法，我们发现了一个大怪物，看起来非常可怕，我们只能从侧面接近它。这家伙一回合可以行动两次——这次总算是遇到了一个敌手，就是HP太少了。消灭它之后穿过它身后的洞窟，就可以走出沙漠了。

在沙漠里一定要多用透视，一般说来，只要看到如下排列的地方，就肯定有鬼，当队友提示你时，往往也会有些隐藏的东西。





出沙漠之后，在某处小岛的森林里有时候会遇到精灵アイヴィ，大家可以参照图中的位置。

接下来到了卡雷城（カレイの町）。一进入町中，我们就感到了一股浓浓的阿拉伯风情。小贩们都把货物拿到街上来兜售，而且物美价廉，我忍不住买了不少。按照惯例，我们去拜访了这里的老大。（城中有精灵ダイナ。）

出町以后我们才发现原来这里离我们的家乡很近，我们决定回去转一圈，顺便把以前因能力不够而无法得到的东西都拿上。在库布阿布村中有一口大钟，只要一敲响就会出现精灵カルク，不过一转眼就不见了，只好作罢。但我们发现了一个排列和沙漠一样的地方，用一下透视，果然有鬼，原来那只精灵就躲在里面。



下一站就是我的家乡了。回家的时候老妈正在睡觉，本想轻手轻脚地闪人，谁知被老妈察觉了，又是一顿好骂。然后我们去了一趟斯库雷特的家，现在那块大石可以用举重魔法举起来了，原来里面是一个山洞。这个山洞地形有点复杂，有一处非得用透视才能通过。在洞的最深处可以找到精灵ツヴァイ，还有道具ストップのジェム，装备后就具有了停止能力。



好了，出海吧！不过现在人数不够，唯利是图的船老板不肯开船，只好去宿屋叫人了。出村的时候我突然听到后面简直是人声鼎沸，回头一看，哇，这么多人跟来了！看来本少侠已经是名声在外了，一听说我也要出海大家都跟来了，跟着我是你们明智的选择！我正准备说两句有水准的话，突然发现这些人竟然向另一方向走了——失败。这时后面来了一位老人家，显然是因为年纪太大跟不上大部队，所以落了单。我正准备重整旗鼓，谁知那老人家看到我就像看到鬼一样，跑得比兔子还快。唉，英雄总是很难被同时代的人理解的。

一进港口就看到了一只精灵，但我使出了浑身解数都不能接近它，只好以后再说了。上船之后才知道锚不见了，只好找了。不过只要多打听一下就会知道锚被人放在了桅杆上，快去取来吧。这时不满的乘客已经在大副的带领下对船长发难了，我赶快把锚交给船长，各位乘客对我们马上另眼相看，这次终于有人认出了我："你，你是罗宾吗？"一路上的风霜雨露顿时化为乌有："不错，我就是智慧与英俊并重，英雄与侠义的化身——罗宾！"

出发了！海上的旅途比较无聊，偶尔有几个怪物来点缀一下无聊的生活，当然消灭它们的重任自然是落到了大侠罗宾的头上。战斗总是互有伤亡的，而寻找受伤水手的接替者的重任也落到了我的头上——看谁不顺眼就把他叫上吧，哈哈。不过最后来了一只大章鱼，HP高达2500，攻击力甚强，而且可以一回合行动两次，用火系魔法尽情倾扫吧！（最好是能够组合出一个全员回复魔法来。）



在此处用种植魔法，然后爬上去对着水洼用冰封魔法，就可以得到精灵ジェネ。

下了船向西走，就到了特雷比城（トレビの町）。这里简直就是一个赌城，男女老少都喜欢赌博，"黄发垂髫并怡然自乐"。老规矩，先找地头蛇，但是我们把整个宫殿翻遍了也找不到领主，倒是遇到了一个光说废话的小子，只好离开了。

特雷比以北的阿尔塔米亚洞窟（アルタミアどうくつ）是一个漆黑无比的山洞，在山洞里我们除了又找到了精灵エレキ外，还发现了一个非常奇怪的东西，上去一调查，才发现是一个隐身人。能够隐身实在是太好了，我赶忙上前讨教，谁知那家伙居然对他的现状很不满意，要我们去帮他找药解除隐身状态——有没有搞错！看在隐身术的份上，我还是答应帮他。在山洞的最里面，我们发现了五块可疑的大石。先调查一下最左边的那块石头，再调查一下最右边的那块石头，就会出现一个五色转盘。原来这五块石头分别对应转盘的五种颜色，从左到右依次为蓝、绿、白、黄、红。转盘停下之后，最上面是什么颜色，就要调查对应这种颜色的石头。搞定之后，解药入手。对着那家伙一用，哟，这家伙原来长得还有几分人样呀。他居然说自己就是特雷比的领主，不过经过伊万同志的读心术验证，纯属事实。此时前来寻找的士兵也赶到了，领主临走时约我们在斗技场见。



出城后向西经过两座桥后，在原野中我们又遇到了一只精灵——スウィズ，而原来港口的精灵ジー现在可以从后边绕过去捉了，我们的力量又得到了补充。



只好去打斗技场了。斗技场的战斗共分三场，只要比竞争对手先赶到终点，就会有奖品。（其实输了也有奖品，不过价值就……）为了加快速度，还得要战友帮忙，让他们在我出发之前先扫清一部分障碍，所以一定要合理地分配特殊能力。到达终点后，还要和竞争者单挑。由于是一对一的决斗，而且以前获得过的回复道具在这里是不能使用的，所以在赶时间的同时，也要注意收集一些回复道具。此时与其用召唤，倒不如把精灵装在身上提升能力。

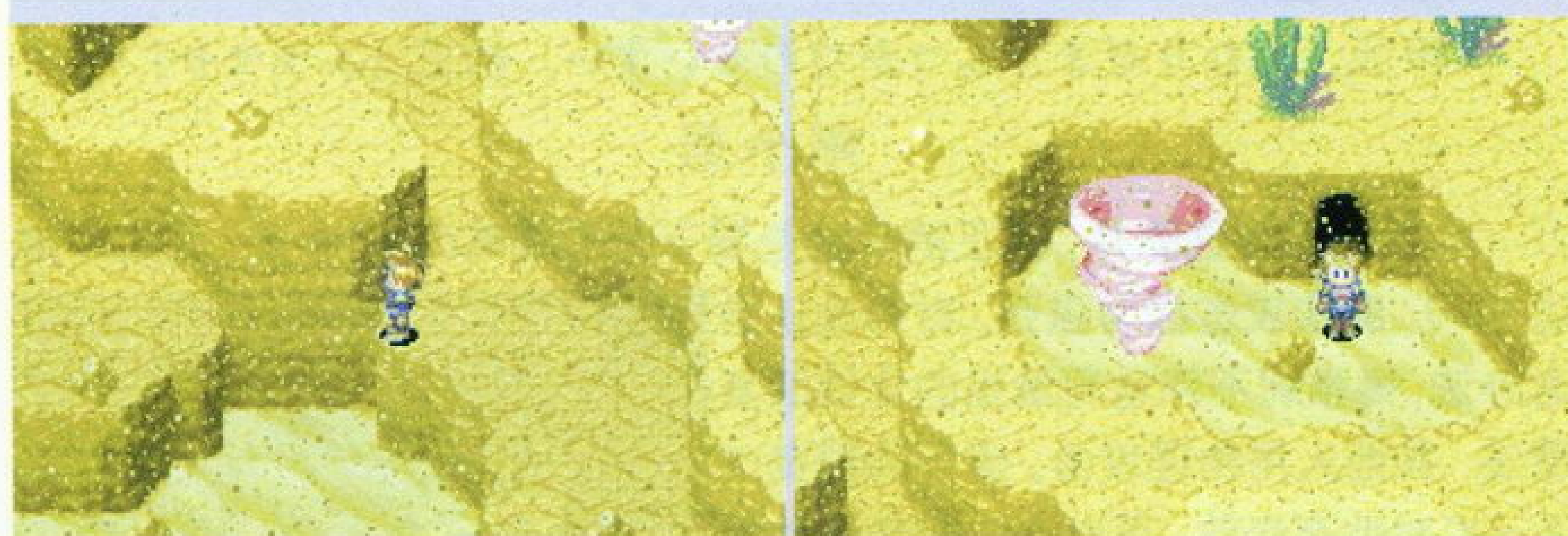
打完以后累死了，我也不管周围有多少观众，倒头就睡。三位战友和观众们以为我出了什么事，吓得跟什么似的，围上来问长问短，根本叫人没办法睡觉嘛。我忍无可忍地放大了鼾声，顿时倒了一片人。待我养足精神之后，我们就找领主去学隐身术了，他废话了半天，就是不教我，还睡觉去了。不行！我一直追到他的卧室里，终于磨到了隐身术。

第一战	第二战	第三战
 在第一地点使用移动。	 在第一地点使用移动。	 在第一地点使用冰封。
 在第二地点使用降雨。	 在第三地点使用冰封。	 在第二地点使用移动。
 在第三地点使用种植。	 在第四地点使用种植。	 在第五地点使用力量。
 先到可获得アイアンシールド，后到可获得キルトグラブ。	 先到可获得チェインメイル，后到可获得コットンのふくが。	 先到可获得バスタードソード，后到可获得ハンターソード。
 BOSS：アザート，HP450。	 BOSS：サトレージ，HP600。	 BOSS：ナヴァンパ，HP1000。

学会了隐身术，我们兴冲冲地继续前进。走到孔特瓦那通行所（コントワナつうこうじょ），看到了领主的心腹，原来他在这儿等我一起去沙漠。我这才想起来好像是有这么回事，走吧，反正他也不抢经验值。于是我们来到了撒哈拉（スハーラ）村，在村里我们看到了受伤的战士们，这预示着我们这一趟沙漠之旅并不轻松。



在撒哈拉沙漠里有无数妖风，如果被刮进去，就一定要使用降雨魔法，这样才能避免被吹回撒哈拉村，但接下来不可避免地要发生一场战斗。在沙漠中央我们遇上了一股巨大的旋风，里面躲着强敌フラップリザード。它的全体魔法攻击力相当强劲，而且一回合可以行动两回。如果不想反复读档的话，就一定要在战斗中先解放精灵シルキー、グラニト或フィーバ以提高物理防御和魔法防御，另外可以对敏捷度最高的人解放精灵ツヴァイ，可以回复战斗不能状态的精灵マイカ也是必备的。至于攻击方面应以召唤为主。



在这里使用，就可以看到一条通道，前方就是精灵マグナ。如果沿着这条路继续前进，就会看到一阵红色的龙卷风，风中有一个BOSS，不过实力较弱。将它打死之后，这股风并不会消失。如果故意被它吹走，就会来到隐藏地点宝岛——那是后话，暂且不表。

在沙漠外的通行所里，又发现了死去的士兵，看来这次的敌人非常强大啊！而越接近地神（ヴィーナス）灯台，尸体就越多。最后我们闯进了地神灯台，但遗憾的是现在我们还无法进入。不过在里面找到了可以使用搬运魔法的装备，也算是一种补偿了。而在有电网的地方运用透视魔法，就可以来到女神像的房间。调查女神像，地板就会发光。随着发光点的不同，在芭比（バビ）灯台的路也不一样。



从左起第三个缺口跳下去，就可以获得精灵チチ。

前面是拉里贝罗城（ラリベロの町），城的后方是芭比灯台。一进城就倒下了两个士兵，一问原来敌人就是萨图罗斯那帮人。看来离最终决战已经不远了，快买东西呀！



在此处运用透视魔法，就可以进入放有キャリーのいし的房间。

转了半天也没有找到灯台的入口，最后从洞中掉下去倒还找到了。门口的机关要用来透视看，用意十分恶毒。结果一进去才发现又到了地神灯台，原来这两个灯台是相通的——我说这世上怎么会有本人解不了的谜嘛。由于是最后的谜宫，所以难度比较大，所有的技巧都要用到。过了五色神像之后，正确道路在沙瀑布里，需要钻进去才会找到，但只有在地神灯台的发光点排列正确时才会出现，十分恶毒。



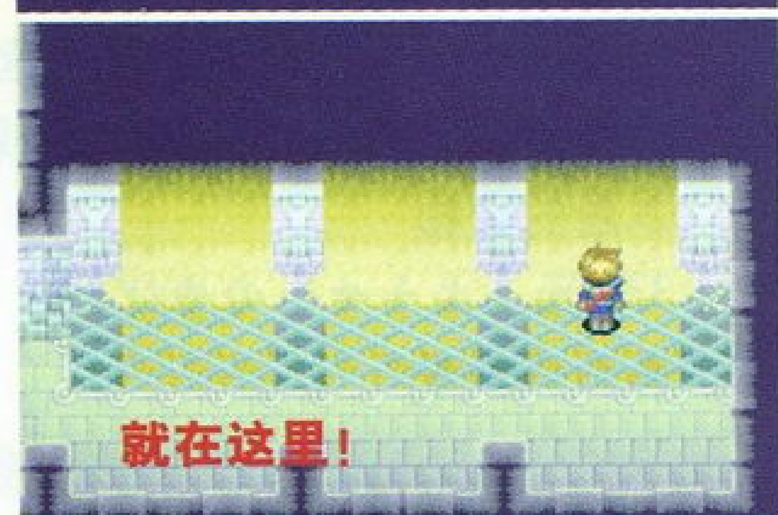
从这里跳过去就可以收到精灵ヒート。

最后在屋顶上又一次地和萨图罗斯、梅娜蒂见面了，这一次他们是两人一齐上。他们的全体攻击魔法极为犀利，如果使用召唤的话必死无疑，所以还是把精灵装在身上提升能力好一点。有一个笨办法可以对付他们，不过比较浪费时间，但必胜无疑。首先每个人都把自己的精灵装在身上，转为最强职业，然后在战斗中让梅雅莉不停地使用最强的全体回复魔法，其他人则不断地使用物理攻击。辅助魔法方面只要用杰拉尔多的全体防御力上升的魔法和伊万的全体攻击力上升的魔法就可以了。打败他们之后，他们仍不死心，召唤出一条恶龙来。这就是最终BOSS了，不过用那个笨办法依然很有效。最后的结尾嘛，大家猜一猜。顺便说一句，《黄金太阳》的续作已在开发中了！



从这里落下去可以收到精灵ブリーズ。









特雷比的秘密

在游戏中玩家可以得到不少幸运徽章（ラッキーメダル），其作用是在特雷比之泉（トレビのいずみ）里玩迷你游戏。在泉中有两只乌龟和两只螃蟹，只要投下幸运徽章击中乌龟和螃蟹，就可以获得道具。

此外，本游戏中在商店进行消费时老板会免费赠送你一些游戏券（ゲームチャット），其作用是在特雷比的赌场里进行赌博游戏。

伦巴村攻略

如果按照以上的攻略，玩家只能收集到26只精灵。你是不是发现特雷比的地下通道走不通呢？还有，特雷比外的山洞和伦巴村为什么进不去呢？其实这几个问题就是一个问题。当剧情推进到获得影子魔法后，如果穿过特雷比右边的山洞，就可以回到原来的大陆。从村旁的山洞里进入伦巴村，再运用影子魔法可以去原来不能进入的伦巴村地牢，大家要先用捕捉魔法获得钥匙，最后在地牢里可以看到身陷牢狱的哈梅特大人。此时会出现一个BOSS，战胜后就可以救出哈梅特。然后回到特雷比见哈梅特的王后，这样特雷比的地下通道就会完全开放，地下通道的尽头就是特雷比外的山洞。然后再回到伦巴村，原来某个房间里那个堵在门口不让的欧巴桑就会乖乖地让开，这样就可以获得精灵ミント。

宝岛完全攻略

被撒哈拉大沙漠的红色旋风吹走就会来到宝岛。宝岛共分十层，每一层有一个BOSS，除此之外没有杂兵，全是解谜。

第一层

BOSS：ゴブリンギガント、ハルピュイア×2

宝物：ラッキーメダル

用最强级召唤猛攻，可轻易胜之。

本层要点解说

普通的推树桩问题，很简单。如果发现推错了，可以退出房间再进来，树桩的位置都会复原。

本层的宝物

111元、どくけしそう、ヒールナッツ、ガードナッツ

第二层

BOSS：ナイトメアクイーン、サベージベアー×2

宝物：ヒールポーション

用最强级召唤猛攻，可轻易胜之。

本层要点解说

非常非常简单的推石柱。

本层的宝物

222元、きづけぐすり、ハッピーペッパー、ミステリィソード

第三层

BOSS：リッチゴースト、セメタリグール×2

宝物：エナジークリスタル

用最强级召唤猛攻，可轻易胜之。



本层要点解说

主要用キャッチ能力来捡钥匙，最后的钥匙要用从上方辅以透视才能找到。

本层的宝物

333元、ようせいのゆびわ、サイクッキー、けむりだま、あかいかぎ、あおいかぎ

第四层

BOSS：グリフォン×2

宝物：ヒールポーション

用最强级召唤猛攻仍可轻松战胜，但敌人已会还手。



本层要点解说

要骗过女神像就得用上影子，不过影子只能在暗处使用，亮处的女神像可以用停止搞定。

本层的宝物

444元、ねむりだま、レジストスクリーン、エナジークリスタル

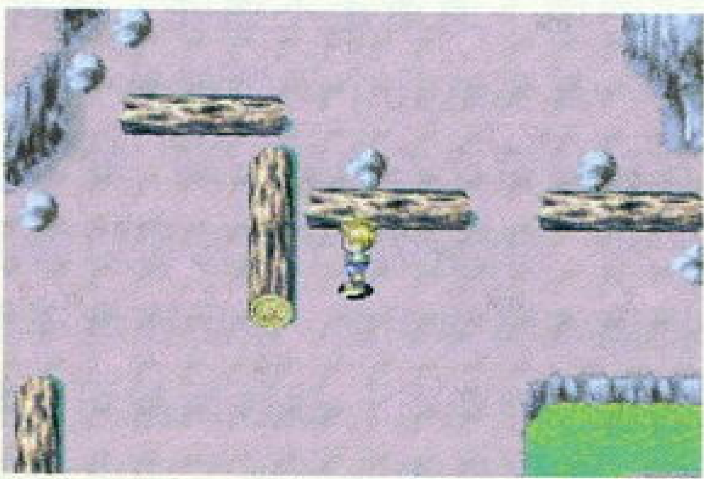
第五层

BOSS：リザードキング、サイレンハーピィ、ランニングロック×2

宝物：エナジークリスタル

虽然敌人增至了四个，但难度反而下降了。用召唤轰吧！

本层要点解说



本层的要点就是先在河床里把木头排好，然后放水通过，其实在第一个森林里就已经遇到过这种问题了。大家只要按图索骥就可以过关。

本层的宝物

555元、ラッキーメダル、ヒールポーション、くろしょうぞく

第六层

BOSS：キメラ×2

宝物：ヒールポーション

BOSS属性为火，OK？

本层要点解说

要通过本层并不难，但要获得所有的宝物就有点麻烦了。主要用移动魔法移动木头，最后一只土精灵バルブ就要用停止搞定。

本层的宝物

666元、きづけぐすり、デーモンアックス、ふっかつのせいすい

第七层

BOSS：アースリザード×2

宝物：ふっかつのせいすい

这两个家伙攻击力很高。如果运气好的话一回合就可以用召唤搞定，但运气不好的话第一回合说不定就会阵亡几个，大家看着办吧。

本层要点解说

主要使用搬运魔法搬石头，要获得全部的宝物，就得多进出两次。

本层的宝物

777元、ラッキーメダル、エナジークリスタル、じゃしんのメイス

第八层

BOSS：ポイズントード、サンダーリザード×2

宝物：ふっかつのせいすい

BOSS身旁的两条杂鱼很厉害，幸好HP不算太高。建议用召唤强攻，牺牲两个队员也无所谓。

本层要点解说



用冰就可以通过，只要对着小平台用，右侧的那尊龙像就会吐出火来溶掉冰柱，好好利用吧。

本层的宝物

888元、けむりだま、ヒールポーション、だてんしのゆびわ

第九层

BOSS：ヘルハウンド×2

宝物：エナジークリスタル

这两个属性为冰的家伙非常厉害，大家还是把精灵装上慢慢和它们磨吧。

本层要点解说

很有意思的踩木头，在这一层可以找到熟悉的名刀村正，玩过“《光明力量》系列”的玩家一定会感动得落泪吧，不过在本游戏中村正带有诅咒。

本层的宝物

999元、ねむりだま、ふっかつのせいすい、村正（ムラマサ）

第十层

本层的宝箱是陷井，真正的目的是要干掉隐藏BOSSタロス，此人HP高达6000，魔法攻击极为强劲。对付他还是老办法，梅雅莉不停地用最强的全体回复魔法，其他人用物理攻击。伊万的精灵ブリーズ对他有奇效，可以完全封住他的魔法，只是作用时间太短。所以他就只能一个人独自不停地装备、解放、装备、解放ブリーズ了。四级的火系召唤对タロス有特效，可以考虑使用。打死タロス后就可以获得一件受诅咒的盔甲デーモンメイル。





WINNING SOCCER 2001

大家在看到这本书的时候，想必中国队和痴心的球迷们已经开始了漫长的十强赛征程了。不知道这一次能否改变历史呢？这让GOUKI想起了上次十强赛时自己还是学生，每天与同学讨论的话题除了足球，还是足球。当时的《WE》还没有中国队，因此只有找来1995年推出的SFC版《实况世界足球2 战斗11人》一遍又一遍地在“INTERNATIONAL CUP”中夺得冠军，希望能够为中国队带来好运……又一个4年，苍天在上，希望这一次我们的努力、我们的祈祷最后变为现实！





ROAD TO WORLD CUP KOREA-JAPAN '2002 PART.1

《WE5》中的中国队原始队容配置

22	江津	2	张恩华
5	范志毅	21	徐云龙
14	李玮锋	16	舒畅
4	吴承瑛	18	李霄鹏
13	陈刚	29	黄勇
8	李铁	27	邵佳一
15	申思	19	祁宏
6	李明	12	曲圣卿
9	马明宇	11	谢晖
10	宿茂臻	1	区楚良
20	杨晨	23	符兵



很显然，KCET在制作中国队时的一大失策就是没有让“郝董”进入中国队的22人大名单中。而作为在亚洲也是首屈一指的前锋又怎能不在《WE5》中为中国队冲锋陷阵呢？

EDIT 球员之 HaiDong Hao

位置：中锋
姓名：HaiDong Hao
名字的发音：第128栏最后一个
国籍：中国
肤色：2
脸型：14（推荐）
发型：16（推荐）
发色：8
发带的颜色：任意
胡须：8
胡须的颜色：1
身高：180cm
体格：3
年龄：31
球鞋的款式：6
擅长脚：右脚
特殊的主罚任意球方式：1

能力值及特殊能力（下表供参考、推荐）	
オフェンス[进攻能力]	17
ディフェンス[防守能力]	12
ボディバランス[身体平衡能力]	17
スタミナ[耐力]	17
スピード[速度]	17
ダッシュ[加速能力]	17
レスポンス[反应速度]	16
パス[传球准确度]	16
パススピード[传球速度]	16
ロングパス[长传球的准确度]	15
シュート[射门力量]	17
シュート精度[射门准确度]	18
ジャンプ[跳跃能力]	17
ヘディング[头球准确度]	18
テクニック[技术]	17
ドリブル[盘球能力]	17
ドリブルスピード[盘球的速度]	17
カーブ[球的弧度的掌握]	13
积极性[积极性]	17
メンタリティ[心理素质]	17
安定度[保持状态稳定的能力]	18
フリーキック[主罚任意球的能力]	13
ストライカー[射手]	★
1vs1シュート[与门将一对一时成功率高]	★



↑黄色字体的即是他的名字的发音了。



↑客观地设定出能力值。



←事实上设定外形是最让人举棋不定的。

近期足球游戏的新消息

上一期杂志的“游戏情报站”向大家报道了《WE5》出货量突破50万，KONAMI决定将在明年世界杯期间推出《WE6》的消息。不过这并不代表在今年内“《WE》系列”将会沉寂下去，日前KONAMI就宣布将会在10月25日推出以日本联赛为舞台的《J-LEAGUE WE5》，除此之外，欧洲版的《WE5》——《PRO EVOLUTION SOCCER》也将在下半年推出。大家不要以为这两款《WE》作品都只是将《WE5》改头换面再推出而已。先说前者，《J-LEAGUE WE5》除了照例将会收录日本J1、J2联赛最新的资料之外，在系统方面也会有一些改进。其中最大的一个变化就是将球员的能力值上限由19变成了99！毫无疑问，这样的设定将使球员的各项能力数据变得更为详实，不过这就带来一个问题：速度99的队员比起速度98的队员到底快多少呢？因为在此之前已有了先例：KCEO的“《实况世界足球》系列”很早就已经采用了能力值上限99的设定，结果这一设定所带来的负面影响就是玩家过于在意队员的能力值，并且对于能力值的差异缺乏一定的认识。就看KCET这次如何表现了。

《PRO EVOLUTION SOCCER》恐怕早已是欧洲玩家们梦寐以求的了，他们眼睁睁地看着3月份《WE5》在日本推出的感觉就像不远的将来我们眼睁睁地看着《MGS2》在美国发售美版一样……不过现在该轮到我们羡慕欧洲玩家了——《PRO EVOLUTION SOCCER》不但会采用最新的球员资料，甚至连球衣的款式、球员的造型都将是最新的！并且登场的53支国家队全部采用实名！（注意，是英文名哦！）球员的动作也将会更加细致，据称动作的数量将会是《WE5》的3倍！



新增了大量的入球庆祝动作。



入场时的动作也有了变化。



主罚任意球时的视角也有一些细微的变化。



球员脸部表情更加生动。



贝克汉姆的新发型！



球衣的款式也是最新的。

文：ACE 飞行员

看不透的《梦幻之星在线》

DC	SEGA/SONIC TEAM	网络 RPG	1～4 人
	2001 年 6 月 7 日发售		45 格
GD-ROM	对应 MODEM、VGA、DC 键盘、振动包		

特别通告：1. 最新消息，美版的《梦幻之星在线 Ver.2》发售日确定在 9 月 11 日，而上网玩 ONLINE 模式的收费标准是 15 美元（折合人民币 120 元）3 个月，有意购买的玩家朋友们注意了！2. 由于上期"游戏诊所"中提供的下载链接突然取消，大家不要怪我喔！55555。现在火速提供一个新的《PSOVer.2》注册软件下载地址：http://www.dricas.com/cgi-bin/dppc2b/multi3.cgi?down=0017

虽然《梦幻之星在线 Ver.2》推出已经有一段时间了，但还是有很多读者来信询问各种问题，看来还是问题多多啊！ok，飞行员再次出动，将一些疑难杂症进行一次综合性的解答，希望能对喜爱《梦幻之星在线》玩家们带来帮助，Here We Go！

RARE ITEM 出现几率和什么有关？

A. 寻找 RARE ITEM 可以说是《梦幻之星在线》系列"最大的乐趣，究竟什么左右着 RARE ITEM 道具的出现几率呢，这一点就连官方的攻略本上都没有明确地提到。如果在游戏中按 START 键，就会看到"Internet Time"显示，这里有一种说法就是"Internet Time"在很大程度上决定了 RARE ITEM 的出现。换句话说就是在特定的"Internet Time"时段内出现 RARE ITEM 的几率相对会比较高，玩家们不妨在获得 RARE ITEM 的时候记录下"Internet Time"，说不定当中暗藏玄机。

B. 还有一种说法就是 SECTION ID 号码也和 RARE ITEM 出现几率有关。因为服务器是根据 SECTION ID 来分配玩家 ONLINE 的区域，而不同的区域内 RARE ITEM 出现的几率也不相同。其实 SECTION ID 是有一定的规律的，秘密就在玩



家在《梦幻之星在线 Ver.2》中所起的名字上，玩家名字的每一个字母和字符其实都对应着一个数值（空白对应的数值是 2），而将所有的数值相加之后的结果就是 SECTION ID 了。例如我的名字是 ACEPILOT，那么将对应的数值相加：

5＋7＋9＋0＋3＋6＋9＋4＝43

并且这个相应的 SECTION ID 的颜色名称可以在游戏中看到。这里刊登出一张数值对照表供各位玩家参考之用。但是至于哪个 SECTION ID 最容易取得 RARE ITEM，这可是只有 SEGA 才知道的秘密。但是从相关资料上看来 SKYLY、REDRIA、GREENHILL 等较为占优势，各位玩家是不是考虑换个名字重新上网试试运气呢？



<table>
<tr><th>数值</th><th>字母和符号</th></tr>
<tr><td>0</td><td>(2<FPZdnx</td></tr>
<tr><td>1</td><td>)3=GQ[eoy</td></tr>
<tr><td>2</td><td>*4>HRfpz</td></tr>
<tr><td>3</td><td>!+5?|S]gq{</td></tr>
<tr><td>4</td><td>",6@JT^hr}</td></tr>
<tr><td>5</td><td>#-7AKU_is\</td></tr>
<tr><td>6</td><td>$.8BLV`jt~</td></tr>
<tr><td>7</td><td>%/9CMWaku</td></tr>
<tr><td>8</td><td>&0:DNXbiv</td></tr>
<tr><td>9</td><td>'1;EOYcmw</td></tr>
</table>

VIRIDIA

容易出现的道具：SHOTGUN 系、PARTISAN 系

很难出现的道具：SLICER 系

PURPLENUM

容易出现的道具:MACHINE GUN 系、DRIGGER 系

很难出现的道具:PARTISAN 系

ORAN

容易出现的道具:DRIGGER 系、WAND 系、SWORD 系

很难出现的道具:ROD 系

GREENHILL

容易出现的道具:RIFLE 系、DRIGGER 系

很难出现的道具:SWORD 系

PINKAL

容易出现的道具：高 LV TECHNIQUE、WAND 系、PARTISAN 系

很难出现的道具:RIFLE 系

YELLOWBOZE

容易出现的道具：金钱和其他

很难出现的道具：几乎都比较容易，大家快试试啊！

SKYLY

容易出现的道具:SWORD 系、RIFLE 系

很难出现的道具:MECHINEGUN 系

REDRIA

容易出现的道具：防具、SLICER 系、SHOTGUN 系

很难出现的道具:DRIGGER 系

WHITILL

容易出现的道具:SLICER 系、MECHINEGUN 系

很难出现的道具:SHOTGUN 系

BLUEFULL

容易出现的道具:PARTISAN 系、ROD 系

很难出现的道具:WAND 系

永野护设计的 Special Weapon 公开

由日本著名漫画大师永野护专门为《PSOVer.2》设计的最新 SW，其名称和能力值等资料终于公开了，这件 SW 的名称为"HEART OF POWN"，这件 SW 属于 Hunewearl 专用的武器，其外观十分吸引人，最大的特点就是在攻击方式上和其他爪系武器有区别，其他就没有太多特别之处了。

关于各种职业能力上限问题

相信不少玩家都在困惑同样的一个问题——在 HP 和 TP 未达到最大值的时候，使用"HP MATERIAL"和"TP MATERIAL"已经无效了，唯有依靠不断地练级才能提升以上两方面的能力。其实在《PSO》系列"中使用"MATERIAL"和各种强化道具来提升角色能力的次数也是有限的，换算一下可以有这样一个结论，那就是每个角色最多可以使用 125 粒"HP MATERIAL"和 127 粒"TP MATERIAL"，如果使用次数超过这个限制，之后再使用肯定就不会有任何效果，这可能也是 SEGA 为了各位身体着想，不要吃太多补品的缘故吧。大家都知道在《PSOVer.2》中 LV 上限已经从前作的 LV.100 提升到了 LV.200，所以各项能力值都会有大幅度的提升，这次飞行员就列出全部职业部分角色能力的上限值（前面的数据是《PSO》中的，后面的则是《PSOVer.2》），供玩家们参考。如果你的角色还没有达到这个数值就请努力吧，如果超过了这个数值也不要骄傲，说明还有很大的潜力可以挖掘哦！

HUmar

最大HP：886／????
最大TP：689／????
最大攻击力（ATP）：710／1404
最大防御力（DFP）：310／506
最大精神力（MST）：560／713
最大命中率（ATA）：142／161
最大回避率（EVP）：450／702
最大幸运值（LCK）：100／100

Hunewear

最大HP：866／????
最大TP：689／????
最大攻击力（ATP）：710／1150
最大防御力（DFP）：310／433

最大精神力（MST）：590/986
最大命中率（ATA）：138/164
最大回避率（EVP）：450/799
最大幸运值（LCK）：100/100

Hucast

最大HP：912/????
最大TP：0/0
最大攻击力（ATP）：710/1611
最大防御力（DFP）：310/601
最大精神力（MST）：0/0
最大命中率（ATA）：150/181
最大回避率（EVP）：450/818
最大幸运值（LCK）：100/100

FOmar

最大HP：799/????
最大TP：1123/????
最大攻击力（ATP）：483/865
最大防御力（DFP）：290/421
最大精神力（MST）：650/1274
最大命中率（ATA）：132/158
最大回避率（EVP）：450/616
最大幸运值（LCK）：100/100

FOnewm

最大HP：774/????
最大TP：1153/????
最大攻击力（ATP）：463/735
最大防御力（DFP）：290/490
最大精神力（MST）：670/1421
最大命中率（ATA）：121/141
最大回避率（EVP）：450/637
最大幸运值（LCK）：100/100

FOnewearl

最大HP：770/????
最大TP：1153/????
最大攻击力（ATP）：463/579
最大防御力（DFP）：290/401
最大精神力（MST）：670/?
最大命中率（ATA）：120/148
最大回避率（EVP）：450/?
最大幸运值（LCK）：100/100

RAmar

最大HP：830/????
最大TP：599/????
最大攻击力（ATP）：551/1037
最大防御力（DFP）：280/431
最大精神力（MST）：500/756
最大命中率（ATA）：165/210
最大回避率（EVP）：450/????
最大幸运值（LCK）：100/100

RAcast

最大HP：847/????
最大TP：0/0
最大攻击力（ATP）：553/????
最大防御力（DFP）：280/????
最大精神力（MST）：0/0
最大命中率（ATA）：167/222
最大回避率（EVP）：450/????
最大幸运值（LCK）：100/100

RAcaseal

最大HP：866/????
最大TP：0/0
最大攻击力（ATP）：553/1214
最大防御力（DFP）：280/588
最大精神力（MST）：0/0
最大命中率（ATA）：167/230
最大回避率（EVP）：450/830
最大幸运值（LCK）：100/100

大幅强化的摄像机功能

在《PSO》中有这样的一个小秘技——“摄像机”，而且这个功能在《PSOVer.2》中强化了不少。



具体操作方法是将DC PORT B上再插上一个手柄，用这个手柄可以大幅改变游戏中的视角。不要小看这个功能，在战斗的过程中可以派上很大的用场，特别是在和巨大的BOSS战斗时，有了这样一个功能就可以完全看清楚自己的方位了。以下是具体的操作方法。



指令	功能
L＋R＋十字摇杆的↑	将视点转化到其他队友身上
L	固定视点
L＋Y	ZOOM OUT
L＋A	ZOOM IN
L＋R	从上往下的视点
L＋ANALOG摇杆	180度自由改变视点

关于武器的改造

改造武器零件的取得并不是都是在ULTIMATE MODE中才可以取得的，其中“ラゴンのツメ”、“ヒルデベの头”、“ヒノデフルーの头”等三件也可以在VERY HARD的FOREST中杀死相应的敌人后取得，所以玩家们不必再在ULTIMATE MODE的FOREST苦苦寻找了。当然更多RARE ITEM还是需要在ULTIMATE MODE取得，所以玩家们还要努力啊。



由“龙爪”改造而成的最新武器，造型相当COOL！

100%让你遇见隐藏的敌人

玩家当然希望在《PSOVer.2》中看到隐藏的敌人，这里有一条秘技可以大大提高隐藏敌人出现的几率，甚至可以达到100%出现的机会，值得一试。其实方法很简单，当你在游戏中途发现没有遇见隐藏敌人的时候就使用道具或者是魔法



一群绿色巨型小鸡出现，场面蔚为壮观。

回到Pioneer，然后立刻再返回战斗区域，这样隐藏的敌人就会随机出现，只要你有足够的耐心的话多试验几次一定可以成功的。例如在ULTIMATE MODE中会看见白色的巨型小鸡仔变成绿色的巨型小鸡仔，黑猩猩变成白色猩猩等等，而且打倒隐藏的敌人出现RARE ITEM的几率也会相对较高。游戏中CAVE的BOSS大家一定印象深



刻吧。在ULTIMATE MODE它的形态会有巨大的改变，也更加凶残。然而各位玩家看到的可能只是蓝色的“POFUILLY SLIME”。如果玩家在打败它之后回到Pioneer然后再次挑战CAVE，往返几次挑战“POFUILLY SLIME”之后它就会变成红色，并且还会继续4次变身，击倒它之后可以得到全新的RARE ITEM。但是得到RARE ITEM这需要玩家有足够的耐心和等级才行。

有关MAG的一些问题

在ULTIMATE MODE的敌人强得变态，更不用说BOSS了，如果角色没有足够的等级的话，玩家只能命丧黄泉了。其实ULTIMATE MODE中，最有效也是最省力的杀敌手段就是利用MAG的无敌时间，而无敌时间往往是由MAG发动的，所有这就要求MAG的IQ值和同



步率的等级够高，有时候还需要配合特定的MAG，在PB能量槽全满和濒临死亡状态下发动无敌时间和各种特殊能力，这样干掉BOSS级别的怪物会轻松许多。在《PSOVer.2》中会出现非常吸引人的“SEGA历代主机”这样的MAG，要想装备上它们首先需要玩家当前的MAG等级足够高，然后再用特定的RARE ITEM去喂MAG就可以得到，比如SEGA SATURN形状的MAG需要的是SH2，MEGA DRIVE需要68000，DREAMCAST需要POWER VR等等，总之玩家发现千万得留意一些名字奇怪的RARE ITEM，很有可能它们会使你的MAG的能力迅速的成长。

稀有武器一览表

由于在 ULTIMATE MODE 中很多 RARE ITEM 的取得都变得比较容易，但是篇幅有限，这里不能完全列出《PSOVer.2》中所有的武器，仅列出攻击力极高或造型有趣的武器，当然还有某些武器的取得条件很苛刻，有些武器则是需要改造部件，很大一部分程度上还要依靠玩家自己去发掘，在这里还请各位玩家谅解。

武器名称	星数	装备条件	职业	入手地点	攻击力	防御力	精神力	命中度	回避率	幸运值	
1 デモニックフォーク	9	精神力 950	Force	究极(ULTIMATE)遗迹	+740	0	+35	+128	0	0	装备之后会给使用这带来厄运的神秘魔杖特殊攻击吸取敌人大量的经验值。
2 チャオのツエ	9	精神力 580	Force	U森林LV.2	+750	0	+40	+170	0	0	价格不菲的魔杖，在所有的杖系武器中攻击力也是最高的。
3 ラビットウオイント兔子杖	9	精神力 850	女性角色专用	U森林	+630	0	+45	+112	0	0	造型非常可爱，《PSOVer.2》独有道具。
4 封印ノタチ	9	攻击力 960	Hunter	U遗迹	+800	0	0	+129	0	0	被封印的太古之刀，有时候会令使用者速度变慢。
5 マダムノヒガサ	9	攻击力 870	女性角色专用	不明	+650	0	0	+225	0	0	很可爱的伞状武器，可惜入手方法依然不明。
6 ガルド・ミラ	9	命中率 190	Ranger	U遗迹	+816	0	0	+180	0	0	特殊攻击可以吸收敌人的经验值，而且命中率也很高，比较罕见。
7 トイハンマー(玩具锤)	10	攻击力 670	All	U森林	+680	0	0	+180	0	0	究极的玩具武器，特殊攻击附带雷属性。
8 ツインチャクラム	9	不明	Hunter	U坑道	+880	0	+226	0	0	0	近身格斗效果奇佳，特殊攻击一次就可将敌人击倒。
9 ハッパ	9	精神力 550	Hunter	U森林	+500	0	+180	0	0	0	很搞笑的武器，枪手却不能使用。
10 オロチアギト	9	攻击力 470	Hunter	VH森林	+469	0	0	+75	0	0	很容易就可以得到的武器。
11 ダブルセイバー	9	攻击力 235	All	U坑道	+150	0	0	+28	0	0	具有两次复合攻击特效，对于魔法师来说算得上是上级武器。
12 サイレンスクロー	9	攻击力 336	All	VH森林	+285	0	0	+39	0	0	具有爪系武器的特性是它最大的特点。
13 ソウルバニッシュ	9	攻击力 295	Hunter	VH遗迹或VH森林	+285	0	0	+52	0	0	容易取得，并且实用性很强的武器。
14 L&K コンバット	9	命中率 124	除FOnewm和FOneweal之外	VH坑道	+45	0	0	+19	0	0	对敌人有麻醉效果是其最大的特点。
15 スプレッドニードル	9	命中率 130	All	VH遗迹	+245	0	0	+32	0	0	超强武器，除了魔法师之外其他职业都可以装备。
16 ファイナルインパクト	9	命中度 125	Ranger	VH遗迹或坑道	+170	0	0	+40	0	+10	弓弩系武器，命中率奇高，攻击力也是弓弩系中最强的。
17 ウォルス-MK2	9	命中率 120	Ranger	VH洞窟LV.2	+270	0	0	+54	0	0	外形上和其他的长枪并没有什么区别，但是攻击力却是其中最高的。
18 ホーリーレイ	9	命中率 120	All	VH遗迹	+360	0	0	+60	0	0	这可能是魔法师能够装备的最好的枪系武器了。
19 トゥインクルスター	9	精神力 850	All	U坑道LV.2	+494	0	+65	+168	0	0	魔杖两端有两颗星形增幅器，令玩家能力大增，好东西啊。
20 マジカルピース	9	精神力 390	Force	VH遗迹	+235	0	+30	+55	0	0	特殊攻击可以产生落雷效果，而且不用消耗 TP 的爱神之魔杖。

DC OUTTRIGGER

《OUTTRIGGER》在移植到DC时，增加了三种难度，即NOVINCE、INTERMEDIA和ADVANCED，每种难度都有15种原创的任务。以下是各种隐藏要素的出现方法：

隐藏人物

SHINOBI	完成NOVICE第8关
COMMANDER	完成NOVICE第14关
SCARPIN	完成INTERMEDIATE第5关
SIBA	完成INTERMEDIATE第11关
PROOFER	完成ADVANCED第5关
DK	完成ADVANCED第10关
SALAMANDER	完成ADVANCED第15关
DOCTOR-K	完成ADVANCED第15关

隐藏武器

ENEMY GUN 1	完成NOVICE第8关
ENEMY BOMB	完成NOVICE第8关
ENEMY ROCKET	完成NOVICE第8关
FLAME THROWER	完成NOVICE第10关
GUIDED MISSILE	完成INTERMEDIATE第2关
PHOTON TORPOEDO	完成INTERMEDIATE第12关
UMP	完成INTERMEDIATE第15关
GLG40MM	完成ADVANCED第3关
MEDAL BOMB	完成ADVANCED第5关
LIFE BOMB	完成ADVANCED第5关
OICW (GUN)	完成ADVANCED第8关
OICW (ROCKET)	完成ADVANCED第8关
AMMO BOMB	完成ADVANCED第8关
ENENY´S BAT	完成ADVANCED第10关
ENENY´S BOMB 2	完成ADVANCED第10关
ENENY´S ROCKET 2	完成ADVANCED第10关
PSG-1	完成ADVANCED第11关
SPAS12	完成ADVANCED第13关
SNIPER RIFLE	完成ADVANCED第14关
ENEMY´S GUN 2	完成ADVANCED第15关
MULTI-ROCKET	完成ADVANCED第15关
ENEMY´S CANNON	完成ADVANCED第15关
GUIDED MISSILE 2	完成ADVANCED第15关

隐藏场地

DARK ASIA RUINS	完成NOVICE第15关
DARK BUSY STATION	完成INTERMEDIATE第3关
OEDO	完成INTERMEDIATE第14关
DARK ART MUSEUM	完成ADVANCED第7关
BUILDING	完成ADVANCED第9关
DARK WATER SANCTUARY	完成ADVANCED第12关
DARK BUILDING	完成ADVANCED第14关

其他隐藏要素

完成了MISSION MODE中的所有任务后，就可以开启OPTION中的SOUND TEST及MOVIE TEST。角色只要以中级以上的难度完成ARCADE模式，就可以得到该角色的其他4种颜色（橙、粉红、白、黑）的服装。

PS2 蚊

选择隐藏的颜色



在各关取得新的纪录时，就可以让我们的蚊子"英雌"得到一种新的颜色，总共有12种，不过还有2种隐藏颜色是无法用这种方法取得的。这两种隐藏颜色就是让蚊子变成长着蚊子翅膀的山田家的"カネヨ"和"健一"两人。获得方法是：在菜单画面中按住L1，输入指令"↑、→、←、↓、□、□、R1、R1、R1"，这时颜色选择画面就会出现"カネヨ"这种颜色供选择。出现该颜色后，同样在菜单画面中按住L2，然后输入"↑、→、←、↓、□、□、R2、R2、R2"，这样"健一"颜色就会出现。另外，还有很关键的一点，就是每一下按键都要求在0.5秒内输入！



隐藏游戏——"暴走单车"

这个迷你游戏本身与游戏的主模式不同，是用单车进行的搞笑相扑比赛。进入的方法是：在游戏启动时，用2P手柄按住START键和SELECT键，成功的话，游戏会自动进入"暴走单车"游戏。

PS J LEAGUE 实况WINNING ELEVEN 2001

在EXHIBITION中使用全明星队

本来SPECIAL MATCH是不能使用J1或J2这些全明星队伍的，不过利用以下的秘技就可以了。方法是：在"MODE SELECT"画面中顺序输入"→、→、←、←、↑、↓、↑、↓、X、○"便可在"EXHIBITION"中使用全明星队伍了。

DC 欢迎来到PIA CARROT 2.5

迷你游戏取得一览



要想获得本游戏的所有CG画，并不单单依赖于故事的完成，还要在游戏中完成迷你游戏的挑战，才能引发特殊的事件CG。以下公布各个迷你游戏的取得方法：

宇宙第一的女佣	8/3 午前，从真士处取得
CARD GAME	8/4 兼职中，回答つかさ"2年生？"
CASINO GAME	8/16 午前，同人志会场，摄影二人组处
TAROT之恋是CUPID	8/17 午后，同人志会场，作为美树子助手的酬金
PUZZLE GAME	8/17 午后，同人志会场，"午前"时先往会场处前进，"午后"再进入会场

DC EXODUS GUILTY NEOS

MOVIE欣赏模式的出现



开始游戏后，画面出现"Abel"的标志时，顺序输入以下指令"A、→、B、→、R、→、L、→、START"，可以看到过去、现在、未来、ALL等4项选项，这样就可以自由观赏游戏中的MOVIE。

DC 卡片召唤师2

究极卡片"サンクタムガード"

完成了故事模式后，往"カザテガ"处便会出现与"ワールウィン"及"レオ"二合一一起练习的事件，取得胜利后，便可以从"ワールウィン"取得究极幻之卡"サンクタムガード"。

前作登场角色

完成了故事模式后，用最初版的"デュナン"比赛，前作的登场角色"ゼネス"便会出场对战。如果能连续胜"ゼネス"3个回合后，"ナジャラン"也会登场。

DC OUTTRIGGER

必须码
0B400000 00000002

体力无限
057A28E6 8C7A28E4 00000002

子弹无限
01091E6C 00000009

时间停止
010C2332 00000009

立刻获胜
008101C9 00000000

分数最大值
028101DC 05F5E0FF

PS 召唤之夜2

进入番外编
3007C0DA 0001

开启Sound mode
300784A8 0001

全Gallery
B0090002 00000000 80079D30 FFFF
30079D42 003F

全召唤辞典
B0510001 00000000 30079931 0001

召唤辞典中的组合
B05F0001 00000000 3007B179 00FF
800B47DC 0043

全防具
B0660002 00000000 80079862 6363

全饰品
B0520002 00000000 8007863A 6363

全魔石
B0510002 00000000 80079C8A 6363

DC 重金属

无敌
406F102D 0000003B 406F102D 00000063

DC 鬼屋魔影 新的噩梦

无限Grenade Launcher弹药
398139B0 0000000A

无限Shotgun弹药
D8589E28 00000009

无限Pistol弹药
9FB81700 0000000C

无限体力
AE534C69 00000064

PS From TV animation ONE PIECE 海贼团出发！



金钱无限
801CD3E4 967F
801CD3E6 0098

名声值超高
801CD3E8 967F
801CD3EA 0098

"金手指"的阅读顺序是从左到右，再从上到下。如果金手指密码不能生效，请换一个金手指版本再试试看。一些金手指码可能会让游戏产生不良后果，也可能无法生效。另外请注意做好记录的备份。

游戏诊所

有读者来信很委婉地指出LIKY"没有医德"，不过却没有在信上注明LIKY是哪里得罪了他，不过经过再次对信纸进行一番地毯式的搜索（没错，就是将信纸平铺在地毯上仔细研究的，当时信纸离LIKY的鼻尖最近的时候只有——1cm！），果然在信纸背面的右下角找到一行小字：医生能把病人的名字随便公开吗？！"哦——！！"LIKY顿时意识到自己犯了一个严重的错误！本着"有错就改还是好医生"的精神，LIKY郑重决定如下：诊所将不再出现来问诊的人的名字！以后将会以档案序号的方式为每则问题注明。

诊所一贯原则

请各方面的专家给候诊室的玩友把把脉，开开方，再把方子寄到诊所来，并把自己的通信地址写明（用Email的玩家一定要写清楚详细地址，写信的玩家请务必写清楚自己的姓名哦），我们会给每位答案被登用的读者寄去当月最新的杂志（我决不会吝啬的）。在年底我们还会评出3名年度"游戏达人"并赠送礼品。

诊所通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱

《游戏机实用技术》杂志社 游戏诊所栏目

邮政编码：730000

诊所 Email:gamedep@public.szptt.net.cn

FILE 01 ①《莎木Ⅱ》会出美版吗？大概什么时候出？②到明年，DC上还会有大作吗？③最近听说世嘉又一次调低了DC的价格，降幅达30%，意在清空20万台库存的DC，此举对DC今后的游戏会有什么影响？

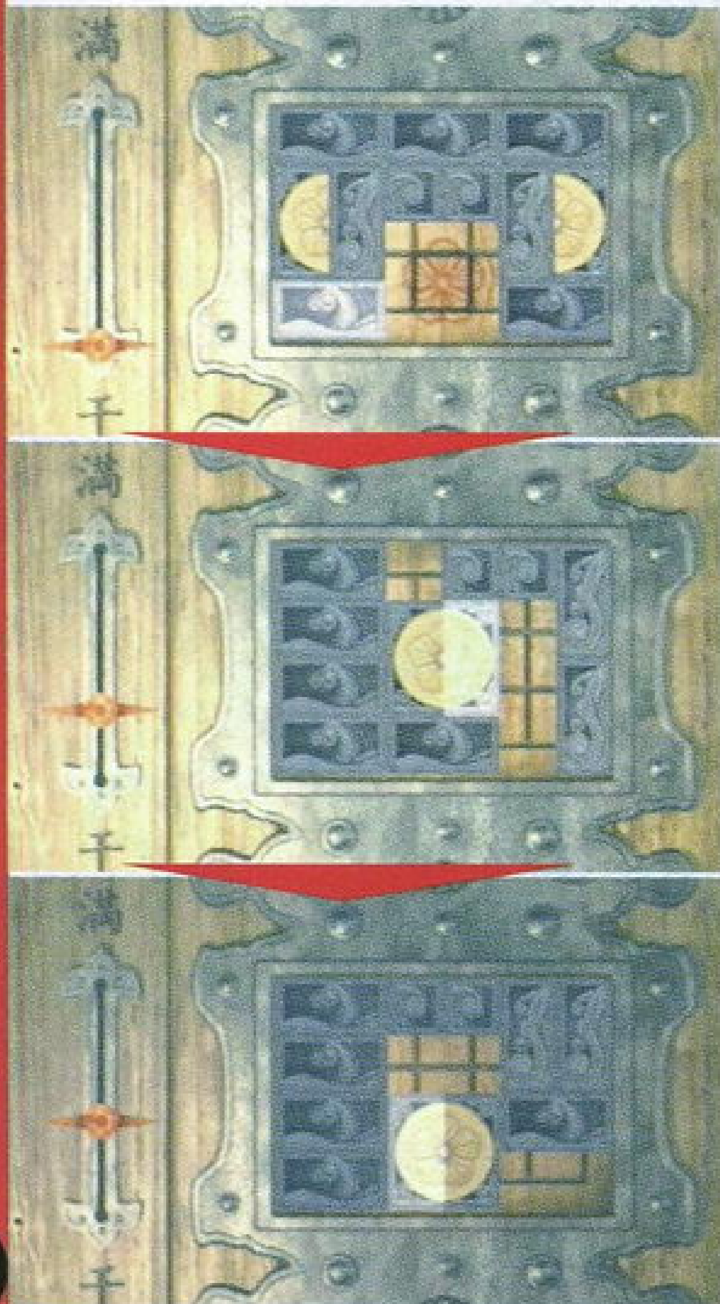
前两个问题我合在一起回答：根据最新的消息，《莎木Ⅱ》的美版将在10月30日推出。而与《莎木Ⅱ》同时推出的还有顶级网球游戏大作《VR网球2K2》(美版)。在此之前还有10月23日的顶级篮球游戏《NBA 2K2》(美版)、10月16日的《炸弹人在线》(美版)、9月19日的《空中竞技场》(美版)。基本上来说DC美版的"攻势"今年就到此为止了，明年DC日版的最大作应该就是《樱大战4》了。③美国世嘉将DC的定价从99.99美元下调至79.99美元，意欲清空存货，而日本世嘉则因为DC的存库量不多而没有跟着做出调价举动。到了明年的这个时候如果DC上还能有我们期待的大作就已经很不错了。

真正的"病人"出现了！

FILE 02 ①先说说自己的病吧，我不知怎么回事，玩不了《反恐精英》、《神偷》(LIKY：拜托下次举例子也举几个TV游戏的吧！）那类的主观视角的游戏，一旦上手，不到5分钟就出现头晕目眩、出冷汗、想呕吐的症状，就连PS上的《C-12》都玩不了。听同学说多玩《武藏传》可治此病，不知可有依据？②PS2用金手指玩D版，对主机寿命有无影响？可对应全部的D版吗？如果想用35000型PS2看全区DVD有何方法？

①LIKY虽然不是医科出身，但通过询问当医生的家人，也了解了一些这方面的情况，希望能够对你有所帮助：一般来说，这种情况是植物神经功能不稳定的表现，具体来说就是耳朵中的"迷路"(耳朵中的一个平衡器官)的敏感度较高，对于3D画面容易感到"头晕目眩"、"乏力"、"出虚汗"等症状。这种症状多半都是先天性的，不过在某些外部条件的影响下，例如高血压、低血压、中暑等症状的影响下，也会出现你所说的情况。如果你是的情况是前者，那LIKY就帮不了你了……如果是后者，那么LIKY建议你尽量避免在潮湿、闷热、不通风的环境下进行这类游戏。《武藏传》不会对你的"病情"有帮助，不过《武藏传》是款好游戏，值得一玩。②技术方面极不成熟且不稳定，绝对会对光头造成影响，请支持Z版游戏。

FILE 03 大量读者来信询问《鬼武者》相关问题①4个有着奇怪符号的箱子该如何打开？②水牢房里的那个迷你游戏该如何过去？③20颗萤石的具体地点？



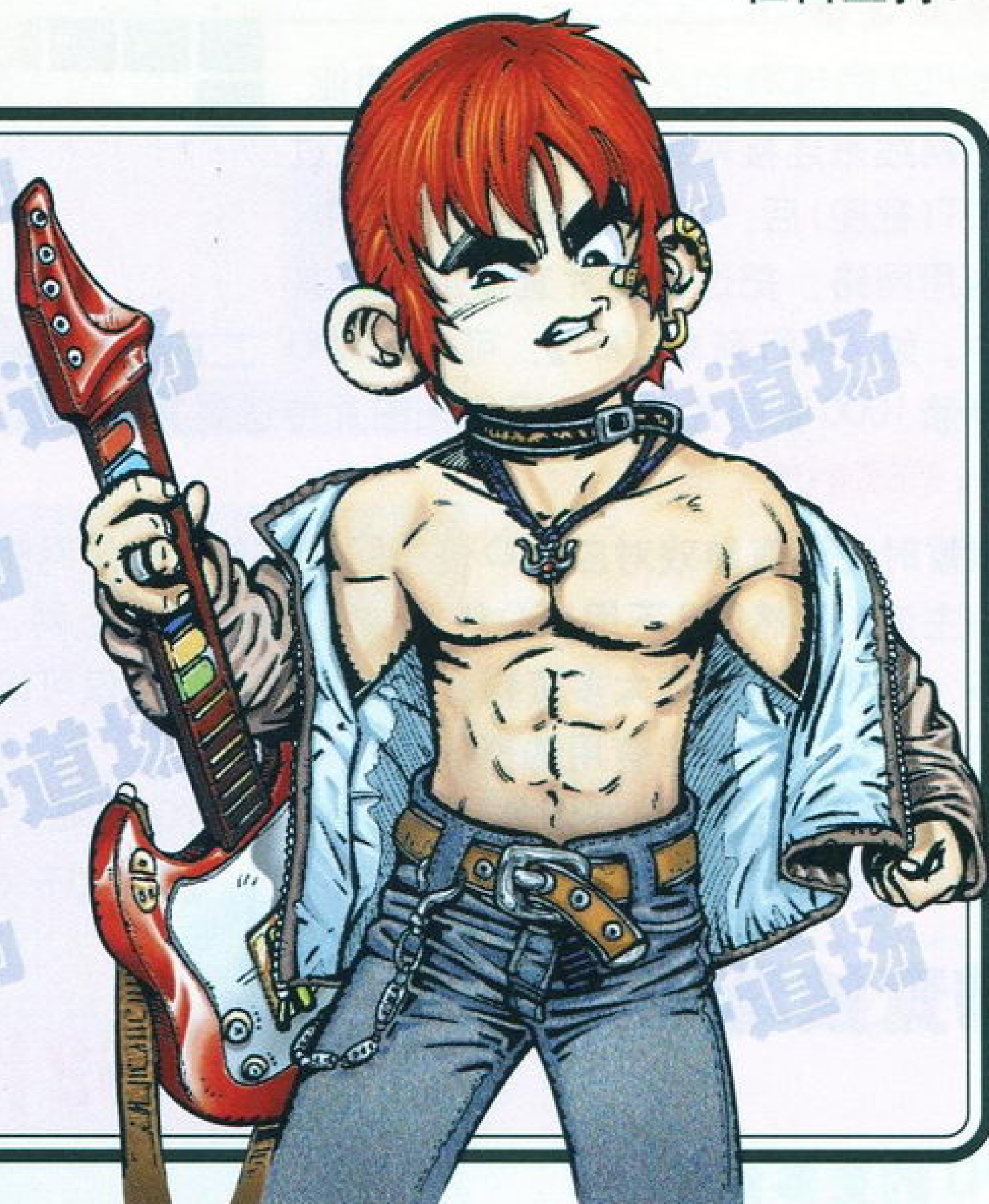
①在选项画面时从右至左依次输入。第一个箱子：6→3→1。第二个箱子：4→1→6。第三个箱子：5→7→2。第四个箱子：3→6。②凡是觉得这个迷你游戏比较难的玩家一定是没有玩过"华容道"了，问问父母们说不定会有意外的惊喜哦！其实只要将两块被分开的纹章挪至中间有相应纹章的标记处就行了（如图所示）。给一个提示就是尽量不要让两块最小的方块分开。③1. 地下寺院之地从得到"总严之书"外的门进去右转角处；2. 南天之地：打败拿狼牙棒的BOSS，进门后的三个壶下面；3. 天守楼阁1F：拿到弓的房间外有个楼梯和宝箱，在两者之间有一个；4. 天守楼阁2F：在将木箱砍掉后会出现宝箱的地方，楼梯下就有一个；5. 天守楼阁：在拿到"青龙之书二卷"处对面的桌子；6. 天守楼阁地下：在那个满是大试管的地方，走到底再右转，最里面处有一个；7. 天守楼阁地下：得到"幻魔默示录 上"的房间里，门旁有一个；8. 西天之地：一个转角处，标志是有颗大石头；9. 西天之地：拿"银之害符"房间里的佛像；10. 西天之地：拿"反鬼之小太刀"房间的进门处；11. 西天之地：拿"式神刀"之前的斜坡上，砍断绳子让滑板车下滑后的空地上；12. 西天之地：在那个需要紫电三级的门旁，也就是拿火绳枪房间的门口处；13. 东天之地：三重之塔的塔顶上；14. 东天之地：汐见橹的搭船处（有记录点的那个地方）；15. 东天之地：东天之像的房间（用枫得到）；16. 东天之地：桥上橹番所（有记录点）；17. 东天之地：拿"铁矢"的地方；18. 魔空空间第八层：由宝箱取得；19. 魔空空间第十层：由宝箱取得；20. 魔空空间第十七层：由宝箱取得。

有关《PSO》的超长回答！

FILE 04 LIKY你好，我玩《PSO Ver.2》也有好几十个小时了，但有一些问题希望能为我解答。①什么是"三神器"？在哪里能够找得到它们呢？②"四刀"又是什么？在哪里找得到？详细一点。③什么是"秋子小姐的煎锅"？在哪里找得到？详细一点。④《PSO Ver.2》还可不可以用增加HP的秘技？⑤使MAG突变的道具在哪里找得到？是否有规定的难度？⑥DC上网的ID和密码可不可以自己设定？⑦在哪里可以取得デュランダル？⑧DC上网可不可以用宽频？⑨《PSO Ver.1》里面可不可以用火箭筒？⑩《PSO Ver.1》中最强的剑和枪是什么？在哪里找得到？

①"三神器"？可能是各地的称谓不同吧。《PSO》中有所谓的三大贵重武器，分别是HEAVEN PUNISHER、LAVIS CANNON和PSYCHO WAND。这些武器在游戏中是无法取得的，只能在之前由SonicTeam与《FAMI通》合办的比赛中才能得到。如果你在网上见到过，那多半都是用金手指复制出来的。②"四刀"是指カムイ、ヤシャ、ザンゲ、アギト。不过在游戏中玩家只能取得アギト，其他的都是在OFFLINE任务的"ハンターの右腕/SEEK MY MASTER"中出现，并不能供玩家使用。③难度方面没什么要求，不过必须先完成所有的任务一次（下载的任务除外），在"ヒミシの届け物"的任务中与通往总督传送点附近的胖男人谈话，会得到"ウェポンズバッチ"，然后在以下的任务中找到与之有关联的人，分别是"ラグオルの大地主"医疗中心附近的小孩子、"サイフの纽"总督传送点附近的男子、"グラン・スコール号"商店附近的女人、"消えた花嫁"寄存处附近的男人。然后再返回"ヒミツ の届け物"找到那个胖男人再次与他交谈，最后去与寄存处旁边的女人谈话就能得到"秋子小姐的煎锅"。④不行。只能依靠升级来增加HP。⑤在VERY HARD或ULTIMATE的各个迷宫内都有机会获得。其中使MAG变成MASTER SYSTEM的"FM音源"可在森林找到。令MAG变成SS的"SH2"可在洞窟内找到。⑥ID的第一位数字可由玩家自行选择，密码则是随机给出的。⑦在HARD的洞窟中有可能得到它。但是SECTION ID要VIRIDAI、PURPLENUM或者是PINKAL才行。⑧可以的，不过你必须先买到一个叫做"BROADBAND ADAPTOR"的东西来取代你的MODEM。⑨你是指"IFERNO BAZOOKA"吧，那是《PSO Ver.1》已有的武器，当然能使用了。⑩最强的剑是"OROCHIAGITO"，你要先得到1975年制造的AGITO，然后进入OFFLINE任务"ハンターの右腕/SEEK MY MASTER"找寄存处附近的鉴定师，他就会将AGITO改造成OROCHIAGITO。

暑假已经结束了，许多玩家可能都要投入新一轮的工作或学习当中了。在硬件市场基本上风平浪静的8月底，世界似乎随着NGC的到来正在酝酿着一场“新时代的风暴”！本期的“发烧烈火堂”和“黑带竞技场”都将继续刊登上期没有完结的文章，希望大家在看过之后能够通过读者调查表发表自己的看法。此次的特约嘉宾是《COWBOY BEBOP》中的人气角色——菲，希望大家和她一起去冒险。



栏目介绍

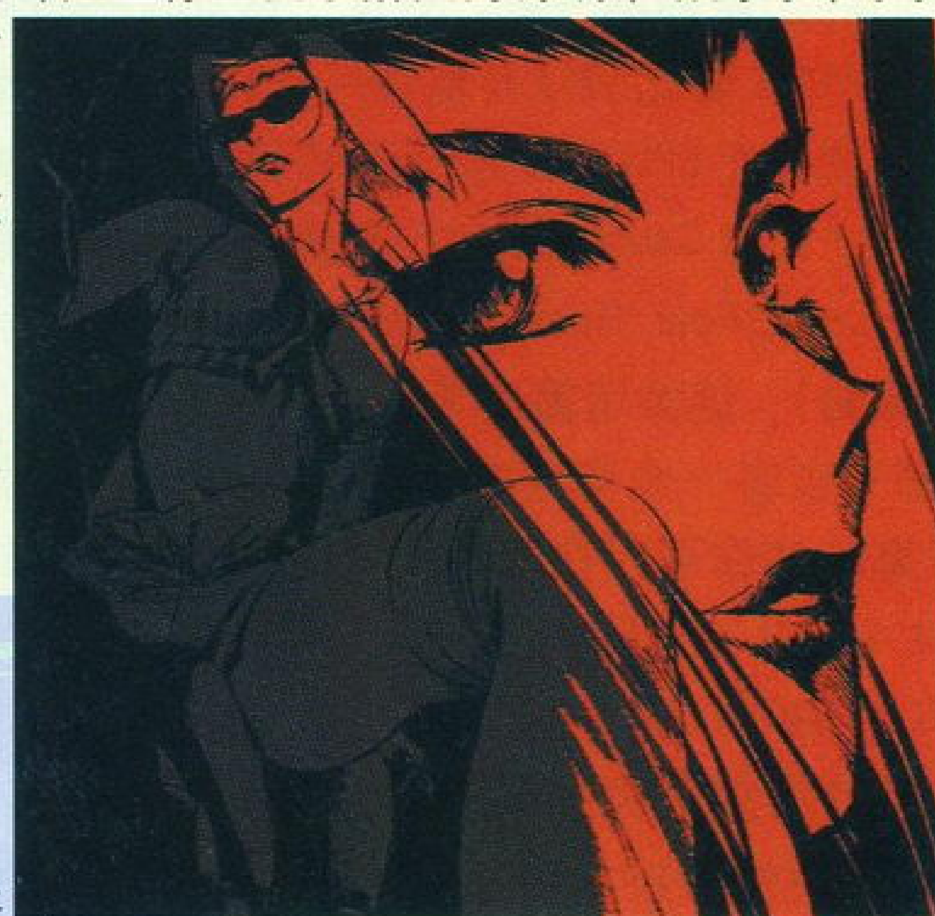
游戏市场导航：介绍最新、最可靠的国内第一手购机指南，详细的价格分析评论和客观的价格走势推断都是让你全面了解国内游戏市场的好帮手。

新手过招：主要针对一些刚接触游戏主机和周边的“菜鸟”玩家，但是各方高手也可以在这里“温故而知新”。

黑带竞技场：主要刊登一些硬件高手的玩“机”心得（单指各游戏主机维修和使用经验方面，并不是“游戏黄金眼”），欢迎来稿，稿酬丰厚！来稿时请直接在地址后注明“硬件道场”栏目收。

发烧烈火堂：主要介绍热门的游戏周边配件以及性价比较高的AV器材，普及基础的音像知识。

道场接待处：由D・S和国内硬件高手负责接待，回答玩家关于硬件方面的任何问题。有问题的玩家可以直接来信投给“硬件道场”这个栏目，或者填写在读者调查表中寄给我们。



发烧烈火堂

HDD解说



上期为大家简要介绍了PS2专用硬盘（HDD）方面的内容，而本期将继续上一期的话题，彻底解说有关HDD的一切。简单来讲，平常电脑中的HDD（HARD DISK DRIVE）是用来存储资料的硬件设备，电脑所使用的程序，一般都需要安装在HDD上才可以执行。不过现在PS2并不需要安装任何程式，就可以直接玩各类游戏了，那究竟PS2的HDD都有哪些用途呢？

加快读碟速度

这是PS2专用硬盘最基本的用途。就是说把游戏的程序存入HDD中，可以使程序直接地、快捷地得到执行，令读碟的时间大幅下降，这样不仅可以使游戏的运行速度更加流畅，而且节约了玩家宝贵的时间。因为HDD传送资料的速度远比DVD-ROM或CD-ROM传输数码信号的速度要快，所以对LOADING比较反感的玩家就非常需要它的帮助了。

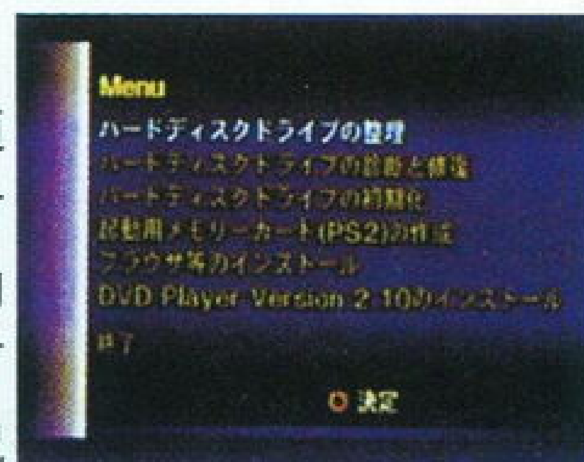


把《FF X》中的游戏程式INSTALL到HDD之中需要1700MB左右的容量。

而目前已经可以对应这项功能的游戏，包括早期推出的RPG游戏《莉莉工作室》以及最近的热门游戏《最终幻想X》。以《最终幻想X》为例，当PS2主机DETECT（感应）到HDD的存在后，在游戏标题画面中便会多出“INSTALL”（安装）的指令，这时玩家就可以通过这个选项将游戏当中某些基本程序INSTALL到HDD中，大约需要10多分钟的时间，就可以使总共1700MB左右的游戏程序安装在HDD内。而这些游戏程序包括了战斗所需要的基本资料、背景音乐资料以及一些人物的数据资料。从读碟时间上来看，原本应该需要3秒多钟才能够进入战斗，而使用HDD之后只需要1秒钟就足够了；而进行一些剧情内容的切换时，读碟时间也比原来快了三分之一左右。

将来还有不少游戏都将对应这项功能，包括《玉茧物语2》、《Beatmania II DX 5th style new song collection》、《GUITAR FREAK 4th MIX&DRUM MANIA 3rd MIX》、《CAPCOM VS SNK 2》。

管理记忆卡资料



平常不少游戏如果要存储游戏进度，随时都可能占用记忆卡中大部分容量。不过对于某些游戏来说，将可以把这些庞大的SAVE DATA存储到HDD中，这样做不仅可以存储更多不同的游戏记录，还可以善用记忆卡的容量。目前对应直接SAVE到HDD中的游戏就有《A行列车2001》。

另一方面，HDD会附送一只UTILITY DISK，这张DISK可以管理记忆卡以及HDD的资料，将任何记忆卡的资料BACK UP（备份）到HDD中。此外，这张工具碟中还有“FORMAT 8MB MEMORY CARD”的功能，因为一直以来，不少玩家对于记忆卡中已经损坏了的资料毫无办法，因为这些资料不仅不能使用，而且还无法删除。通过这张工具碟所提供的新功能，就可以消除那些损坏了的资料，使玩家所使用的记忆卡更加稳定。

只要在管理画面中开一个新的FOLDER便可以把记忆卡中的记录存储在HDD中。

追加游戏资料

这项功能比较特别，因为这并不是很多游戏都可以对应的，可是在电脑游戏方面已经有不少游戏具有这项功能，这就是UP DATE（更新）游戏的资料，加入更多更新的资料到HDD中。这项功能最大的好处就是可以使游戏厂商在完善游戏方面，可以以较低的价格推出老游戏的“完全版”，保持名作畅销的势头，丰富玩家的选择。

与电脑连动



因为PS2的HDD加入了ETHERNET功能，可以利用网线来连接网络，而游戏可以经过SNAPSHOT（截图）后，将画面存储在HDD中，更可以利用网络，把这些图片直接上传至其他电脑中。如《A行列车2001》，可以在HDD中最多存储1000张图片，利用网络把图片传送到其他电脑。

进入NETWORK世界

虽然暂时还没有游戏对应HDD进行网上游戏，可是网络游戏将会成为未来的主流。虽然PS2不用HDD就可以利用MODEM上网，但是由于限制比较多，因此不能下载太多资料。加上HDD后，不仅可以加快上网的速度，而且可以下载许多有用的资料。

现在SQUARE已经独自开发其网络计划"PLAYONLINE"，而第一款对应的游戏将会是《FF XI》。根据目前的资料来看，想玩《FF XI》就必须先INSTALL到HDD上才可以进行游戏，所以相信HDD将会是"FF迷"的必需品。

另一方面，SCE也同时参与了这项计划。不但可以在网络上进行游戏，而且还能够在网上下载许多最新的游戏资讯，如SCE的迷你游戏、音乐、漫画和电影片段等。目前SCE已经与多家不同的网络公司达成合作协议，如REAL NETWORK等。而SCE为了配合未来的需要，还加入了网上通讯，包括离线通讯（收发电子邮件）和在线通讯（在聊天室聊天）、FRIEND LIST机能（类似OICQ的功能）以及HANDLE NAME机能（建立个人主页），并且已经推出了PS2专用的UBS键盘和UBS鼠标。



黑带竞技场

PS2图像原理揭秘(下)

文：装机工

VPU的更多细节

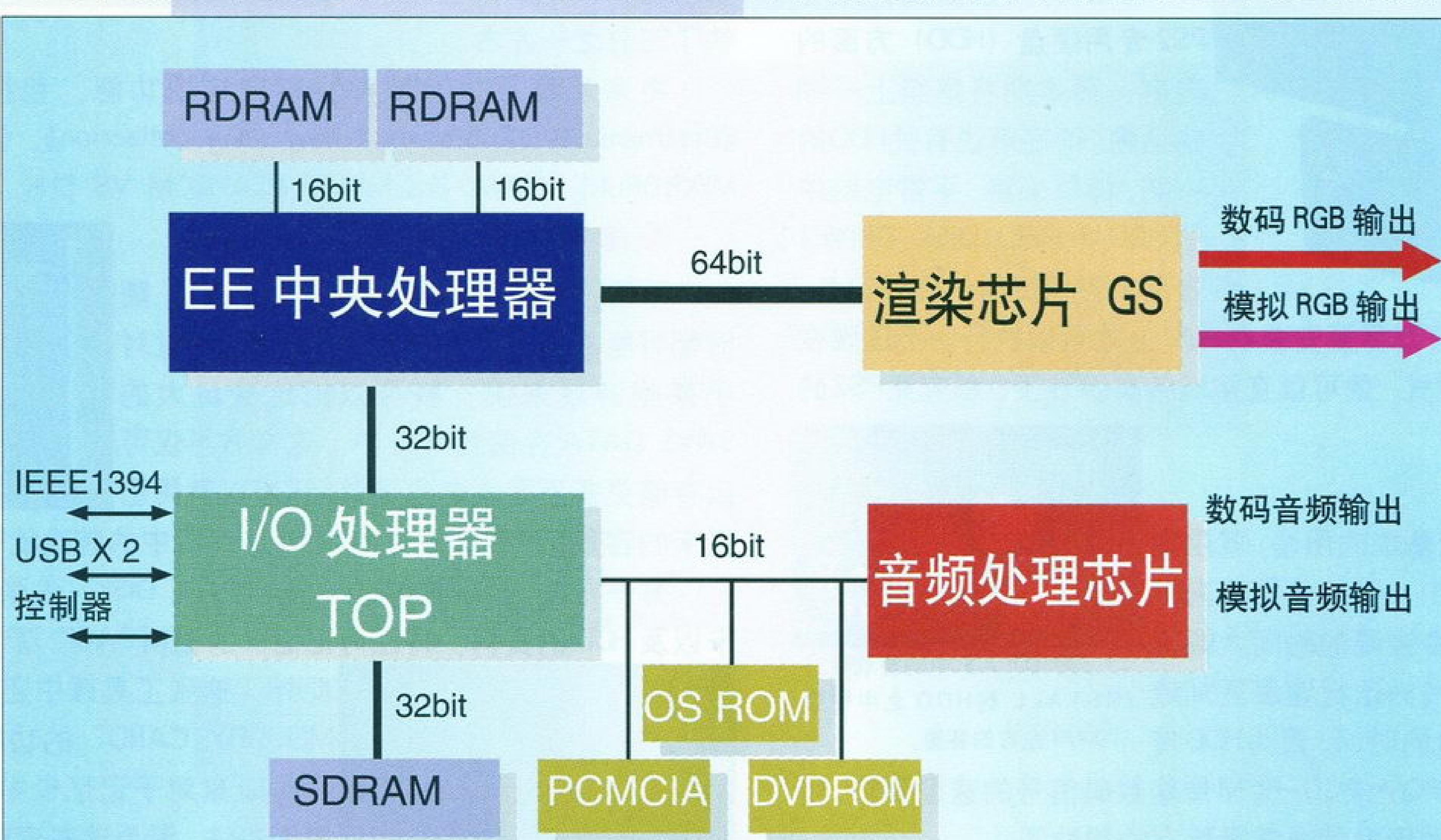
前面讲过VPU 0和VPU 1都采用了同样的128位SIMD浮点单元体系，但是它们的功能却不一样：VPU 1增加了一些帮助其进行几何处理的功能，因此VPU 1要比VPU 0复杂一点，VPU 1拥有VPU 0所不具备的EPU。我们可以把这个EPU看作是用于协助VPU进行单FMAC运算的协处理器。另外，VPU 1的Cache（缓存）容量也是VPU 0的4倍。

FMACs（即Four floating-point multiply-adder-calculators，4浮点乘加混合运算器），这类运算器专注于这样的运算：$X3 = X0 \times X1 + X2$。每个FMAC都可以在一个周期内完成类似的一条方程，比如你要是有2个的单元，就意味着你可以在每个周期内完成2条这样的方程，例如：

$A3 = A0 \times A1 + A2$

$D3 = D0 \times D1 + D2$

这种方程组在电脑图形、物理仿真以及其他向量运算中经常出现。MAC（multiply-accumulate，累积乘法。）是向量计算的一种，常用于点乘积（dot product）。点乘积包括了向量元素对求和，以及一系列的MAC来作运算。通常运用于一个多样性向量的计算。整个Emotion Engine（包括VPU 0中的4个、VPU 1中的5个以及附属于CPU的FPU中的1个）拥有总共10个FMACs（Floating-Point Multiply-Accumulators）每一个FMAC都能在一个周期里完成一个32位的浮点MAC。（Emotion Engine的工作频率是300Mhz，也就是说每秒是3亿个时钟周期！也就是每秒30亿条运算！！而INTER PentiumIII中只有一个FMAC，SEGA的DC中所使用的HITACHI（日立）的SuperH-4则有4个FMAC）。假如大家对索尼在发布PS2时所宣称的不可思议的多边形能力感到惊讶的话，那么，现在你已经知道其背后的原因了：PS2能够非常、非常、非常快地进行很多的MAC操作。



而在T&L处理中则是必须要计算大量的Inverse SQRT运算（也就是1/SQRT(a)，即基本的平方根求倒的运算）。此类运算所涉及的FDIV（浮点除法 Floating-point Dividers）所要求的时钟周期比FMAC要大得多得多。达到13个周期运算一条指令。Emotion Engine有4个FDIVs（浮点除法运算器），这意味着PS2将在13个周期内运算4条1/SQRT(a)指令！

PS2的缓冲，数据机制

现在我们基本上清楚了PS2的强大运算能力主要来自其Emotion Engine中的俩个128位SIMD体系向量浮点单元，现在我们就要来看看影响PS2的另一个重要方面——高速缓冲机制和系统内存管理。

在一开始就我就会给大家明白指出，PS2的缓冲机制和我们熟悉的PC架构有着巨大的差别，这也是开发厂商抱怨PS2的主要地方！

有专门的论文指出今后所有的媒体处理功能都将整合到同一个die（核心）中，而专用的DSP处理硬件将被淘汰，PS2的Emotion Engine正是秉承这种观点而来的。这带来的显而易见的好处是——PS2内部的各组件之间拥有难以想象的超大总线（带宽）！

目前开发人员在开发PS2软件时所要面对的最大问题就是如何在系统中移动数据。过去，人们习惯把整个模型或材质全部装入显存中（这也是现在PC显卡显存越来越大的原因，目前的标准是32MB到64MB），而在PS2中，他们必须以持续不断的方式（流）把模型和材质下载到VU（向量单元）中。

我们常用的PC机在渲染3D图形时，必须通过北桥芯片才能在主存中进行大量的数据交换，而且各阶段的数据处理都必须通过缓慢的外部总线（FSB，AGP等）和主存才能进行。为了减少处理器等待数据的时间（处理器的速度不知快过总线速度多少倍）。这种体系一般尽可能的减少数据交换的次数，模型和纹理尽量一次性地就装到与处理器（CPU或GPU）尽可能近的地方（L1/L2 Cache或显存中），这也是PC上对大容量内存和显存有极大追求的原动力（不过这也使得许多开发人员都被巨大的显存容量"惯坏了"，认为这是理所当然的事情。）。在PS2中没有明显的北桥芯片，担任这一角色的是在Emotion Engine中的10个DMAC，它的作用是：管理内部128位、64位和16位总线的10个并行传输，还可以直接处理不同部分或不同内存之间的数据交换，使其它单元从繁重的数据传输

工作中解放出来。除此以外，PS2还拥有两个128Mbit（即16MB）RDRAM Bank作为其主内存（总共32MB，每个RDRAM都透过一条16位的高速总线来连接到Emotion Engine中的DMAC）。由于RDRAM是一个高带宽的内存解决方案，带宽达到3.2GB/s，所以PS2的RDRAM完全可以喂饱10通道的DAMC（10通道意味着它可以应付10个同时进行的总线传输任务）以及Emotion Engine cache的肚皮。PS2的处理器－内存带宽是如此的巨大，快得足够让我们在任何时候都能以极快的速度获取、保存所需要的任何数据。因此，在PS2中就会要求指令代码和数据必须持续不断地在Emotion Engine的内部总线里“流”动。

渲染引擎Graphics Synthesizer此处和Emotion Engine类似，秉承了其超高的内部带宽以及小容量缓冲体系的设计精髓。而且其总线宽度更是达到了创纪录的2560位，带宽高达48GB/s！这比PC架构要快上许多，而且在外部总线上，PC显卡是通过AGP总线－北桥后才连接到系统主内存，而CPU和GPU的数据交换也必须是在主内存上（如果是FastWrite模式的话，CPU倒是可以直接透过北桥连接到GPU）。而在PS2中，Graphics Synthesizer是直接与Emotion Engine连接的，两者间的总线是64位X150MHz=1.2GB/s。把材质数据以流（stream）的方式源源不断地送入Graphics Synthesizer的4MB eDRAM（嵌入式显存），将是所有PS2软件设计师都必须逾越的障碍。由于PS2的多边形生成速率非常的高（在使用比三角形更高级的48像素四边形+Z轴运算+阿尔法混合+贴图的真实渲染环境下，可以达到每秒生成2500万多边形，），PS2开发人员解决贴图缓冲不够的最好办法就是把高分辨率的材质拆细后再传输到Graphics Synthesizer的纹理超高速缓冲中（也就是很少的4MB显存中的一部分）。

问题所在

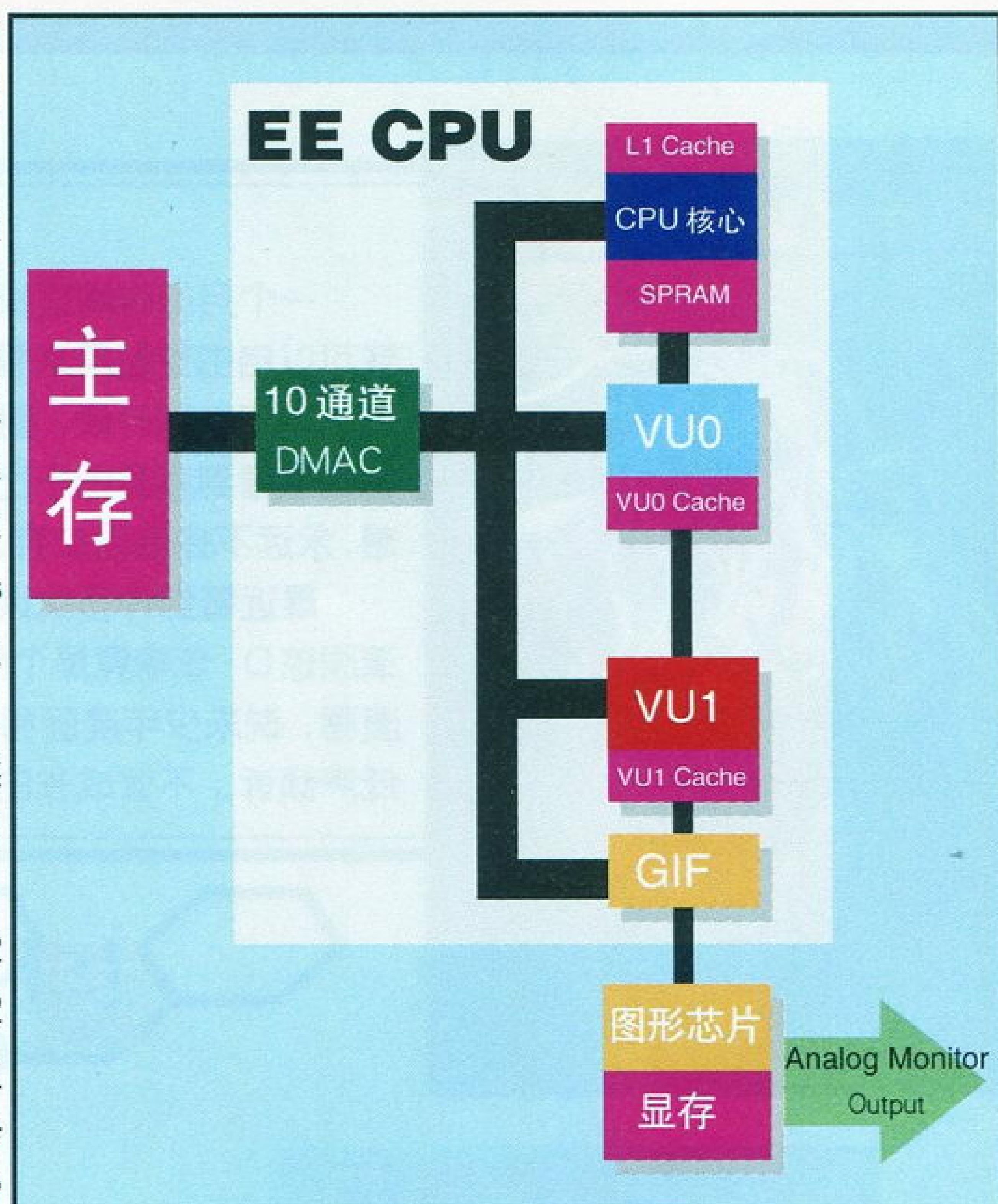
通过上面的介绍我们对PS2的图形处理能力应该有了一个大至的了解。SONY这样设计是很前卫大胆的，使用俩个向量单元主要是允许开发人员可以在CPU的不同的部分工作。举个简单的例子来说：一间公司增加了雇员，人手增多带来的更快更大的工作量当然能使公司在完成特殊任务时拥有很大的优势。但不幸的是，增加人手会大大的增加经理飞配工作的难度！这正是问题的关键之一！！经理必须适当的分配工作确保事情能够顺利的进行。我们假设一个雇员一次可以搬4个箱子，经理必须保证他的手下一次是搬了4个箱子而不是每次搬一个或俩个而去搬4次或俩次！PS2的游戏开发人员面临的一个挑战就是如何有效的使用这些运算器来配合工作，确保每个运算器的运算量的平衡以及管理Emotion Engine内部数据的传输。就像一个未经训练的雇员，他能够完全按照条例来办事，而且有很大的潜力，但是要做出最好的成绩却是非常困难的！

而在图形处理方面，PS2的Graphics Synthesizer某方面和著名的3dfx的VooDoo芯片很类似。（渲染速度非常快，但是所支持的其它功能较少）。虽然Graphics Synthesizer也支持32位色渲染和32位的Z-Buffer，但是Graphics Synthesizer只拥有最基本的Direct3D和OpenGL纹理混合模式，缺乏一大堆的新特性：环境凹凸贴图，立方体映像（Cube reflection maps），材质压缩以及对游戏机来说十分重要的硬件全屏抗锯齿功能。

大家不是觉得PS2游戏画面中的锯齿太多了吗？这是由于电视无法直接接收高分辨率的信号所致。不过有了全屏防锯齿功能之后，就可以以低分的信号输出高分的效果，这对画质的改善有非常大的作用。在这一点上，不要说XBOX了，就连DC都可以好好的嘲笑一下SONY！

按照规格说明书，Graphics Synthesizer拥有150Mhz 16像素渲染管道（32位色，32位Z-Buffer），这表示PS2的渲染速度将达到2400Mpixels/秒，不过SONY的新闻稿指出PS2在带纹理渲染时峰值填充率要减少一半，只有1200Mpixels/s。这暗示Graphics Synthesizer需要整整一个时钟周期来获得纹理，因此如果当游戏使用到双纹理时，其填充率将会锐减至600Mpixels/s，这比XBOX的2000Mpixels/s要逊色太多，就是连DC都有200到1000Mpixels/s（DC上的POWER VR芯片的渲染方式很特殊，虽字面上只有100Mpixels/s，但在实际使用中会达到以上效果。更糟的是，现在的游戏没有几个不使用多纹理的！）。

最后一点就是令无数程序员头疼的问题——PS2只有区区4MB的显存。从来人们对性能的要求是没有止境的，花费巨甚的嵌入式显存可以提供一个惊人的带宽，而且已掌握的技术是可以为PS2的Graphics Synthesizer配上32MB容量的，但是SONY仍然决定只使用4MB的显存！因此只要PS2以32位色和32位Z-Buffer工作，那么就会出现一个非常棘手的问题——如何为纹理留下足够的显存空间！



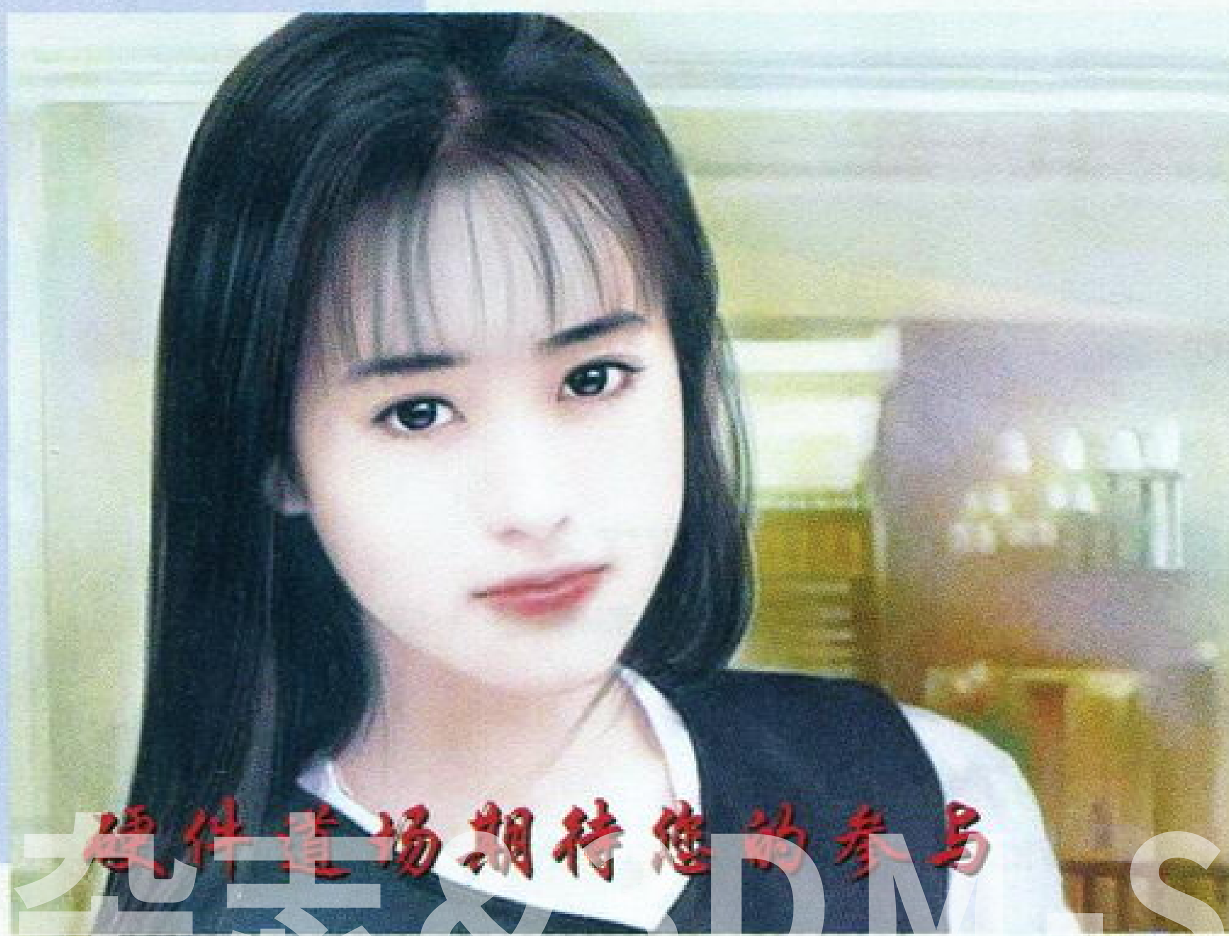
目前解决此问题的方法是：将嵌入式显存作为纹理缓冲（texture cache）或大幅减少帧缓存所占用的显存空间。

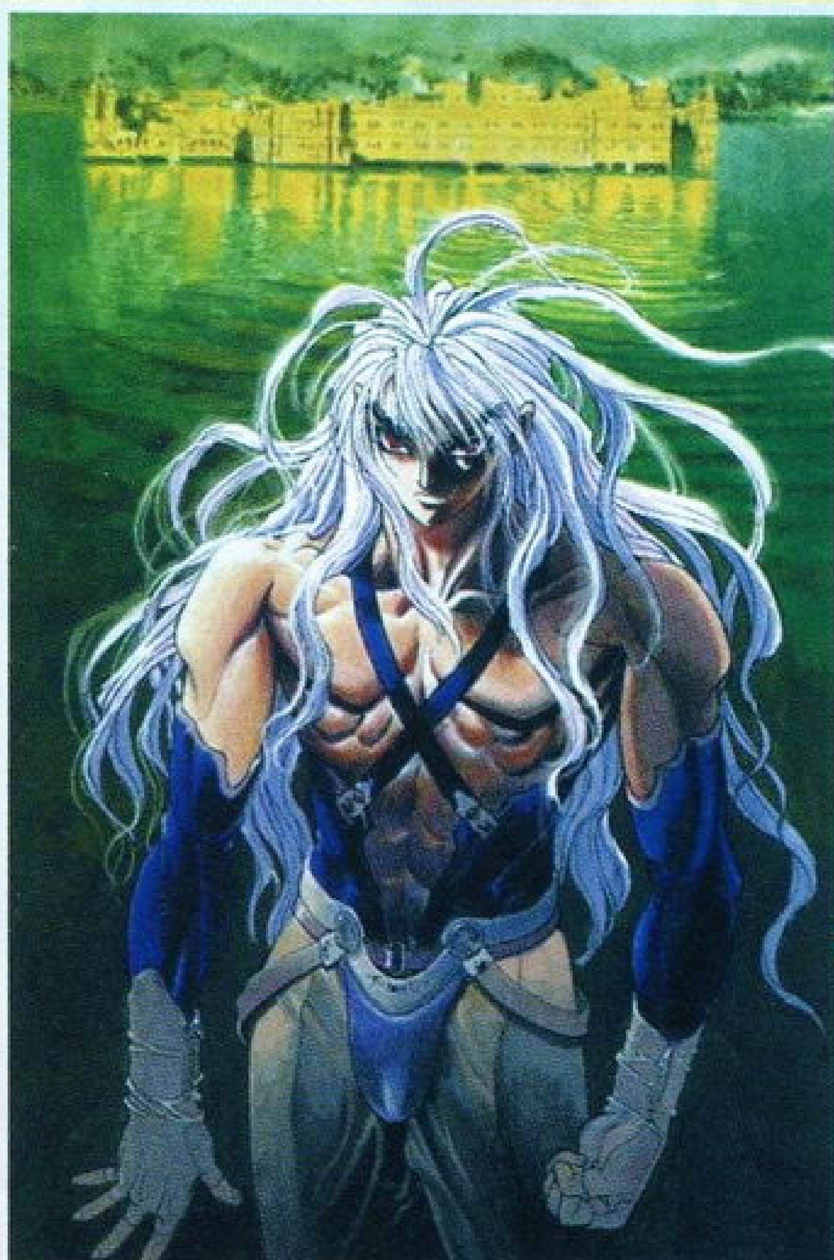
作为纹理缓存：纹理从主存（RDRAM）中映射到eDRAM中，然后被清除好让下一个纹理进入。因为纹理不会一直呆在本地显存（RDRAM）中，所以开发人员可以使用更多的纹理。不过这对开发人员的要求非常高，前面说过，现在的开发人员都不太适应小容量的显存，在如此少的显存中要放下大量的纹理而且要快速的调用不是能用一小段时间就能解决的问题。

未来的PS2游戏都将显存作为纹理缓存，不过现在的大多数软件都选择了第二条途径来克服困难——减少帧缓存。在使用640x480的帧缓冲中开发人员使用640x240隔行来使所需的存储器容量减半，尽管最后输出仍为640x480，但在特定时间内就只能表现单数行或偶数行，这就像当年3dfx用2块Voodoo实现SLI一样，不同的是PS2只有一块芯片。此方法的缺点在于电视上输出的只有一半的信息。具体表现就是高速移动的物体羽状效果比较明显，感觉模模糊糊的。

最后总结

在传统体系中（SISD单指令流单数据流）每条指令只能对一条数据进行操作，在负荷很大的3D处理中，这种体制会造成CPU处于长期的数据饥渴状态。而在PS2中，由于是采用了SIMD结构，一条制令可以对多个数据进行操作，而且PS2的2个向量单元还采用了VLIW，这就意味着VPU发出的Display List可以是很长的指令序列，结合SIMD的特点，这条长指令可以携带多条超长的数据流（这其中包括各种信息，如材质信息，顶点坐标等）。如果开发人员完全吃透了PS2的机能（包括内部通讯机制，SIMD，VLIW）那么PS2凭Graphics Synthesizer的4MB现存也是可以实现大材质，高帧速的3D画面的！当然如果有8MB显存的话就更好了！！而且软件厂商本身的表现手法也是很重要的，总之这就要靠以后的PS2软件的实际效果来说话了！





从头开始

一个月的时间很快就过去了，转眼间又是“游戏动漫园”同大家见面的时候了。最近由于工作实在太忙，导致可以自由支配用来看漫画的时间都大幅缩短，望着近期订购的成堆的日文原版漫画，心里真不是滋味啊！但是偶尔闲下来的时候，翻一翻集英社隆重推出的《SLAM DUNK》精装版，才又找到了当年那种激动不已的感觉。特别是看到藤真由于比赛失利而含泪离开心爱的赛场时，我才发现自己同他竟然有许多相似之处，为了自己的理想，永远不会轻易放弃，那是因为过去的自己已经随着泪水一去不复返，今天的我依然闪亮，让一切都从头开始！

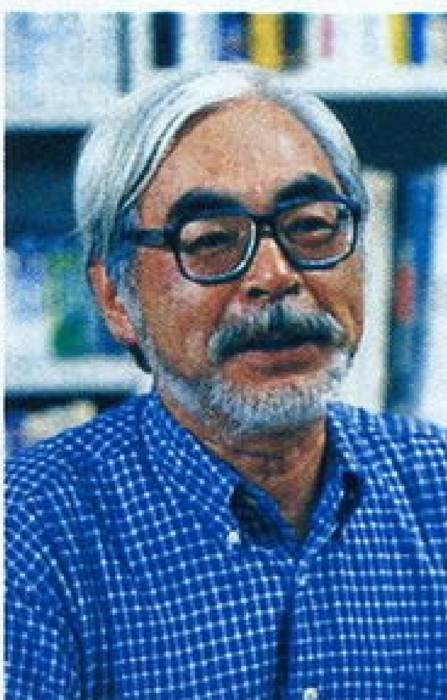
最近看到许多女读者的调查表，上面对“游戏动漫园”的评价普遍不高，想来是自己看少女漫画太少了吧，请原谅D·S毕竟是个男子汉！但是一些名作少女漫画或动画，我一定会详细介绍的，请信任我！看了这么多年漫画，说来少年漫画和少女漫画的区别就在于“心的方向”。少年的心渴望飞翔，高声呼喊；少女的心渴望牵绊，低声倾诉。不管成长的道路将如何坎坷，当失去信念的时候，不妨让一切都从头开始！

漫动作

佳片推荐

年度最强动画五连击

《千与千寻的神隐》


伟大的动画宗师——宫崎骏先生。

日本天才动画大师宫崎骏监督耗时4年制作的最新动画作品《千与千寻的神隐》，已经于7月20日在日本东宝系院线首轮公映了。这部片长125分钟的动画作品有很明显的“日式和风”的感觉，对于剧情的把握也有着“宫崎骏式”的洒脱流畅同时又感人至深，请FANS们绝对不要错过。

故事所讲述的是年仅10岁的少女主人公千寻和父母在搬家的途中迷路了，他们来到一个从未到过的小镇，这是一个异界温泉小镇，镇里有很多能够医治人们创伤和疲劳的神灵温泉。由于千寻的父母冒犯了神灵被变成了猪，她孤单一人四处流浪，正当这时，一个名叫哈库的少年救了她。为了生活，千寻到汤婆婆的“油屋”开始了她的打工生涯……

细腻的画风令人倾倒
感人的情节发人深省



《NOIR》

原案·构成·脚本：月村了卫
人物设计：菊地洋子·芝美奈子·宫地聪子
音乐：尾浦由记
监督：真下耕一
制作：VICTOR ENTERTAINMENT
协力：Bee Train



“NIOR”中最大的谜团，与其名字有着重要的关系。

“那继承来自远古命运的名字，掌管死亡的两名处女”，在故事的开端，每次都会讲述称作“NIOR”各类名字的定义。换句话说，“NIOR”就是从远古世代相传，女性二人组暗杀者的CODE NAME。

STORY

比现代超前少许的近未来。失去过去记忆的主人公夕夜雾香和生活在欧洲黑暗街道内的MIREILLE，因某个事件而组合在一起，化身为黑社会的工作者，UNIT的名字就叫“NIOR”。其实，这个名字背后隐藏着一个连她们都想不到的定义。拥有天才战斗才能的雾香和继承CORSICA MAFIA的孤独丽人MIREILLE在欧洲、中东、亚洲等地完成各种不同种类的任务，而她们两人也从最初的敌对关系，演变成“无敌搭档”。然而，谜之组织“索鲁达”的影子正不知不觉地接近她们。因为她们就是寻找过去记忆的雾香和誓要报家族之仇的MIREILLE，所以二人相互合作，不断迎击敌人，为了各自的目标。



MIREILLE从朋友遗留下来的讯息中发现了重大的秘密。


雾香终于醒过来，同时也发现身边摆放着制服和手枪。

夕夜雾香

平凡中略带忧郁的少女，她的过去完全是一个谜，某天，她却发觉自己的生活完全是捏造出来的幻境。虽然拥有天才战斗才能，然而雾香自己却不知道为何有这种能力。与MIREILLE一起行动之后，才渐渐体会到友情和爱……



CLOE

AITENA的忠实部下，“索鲁达”的暗杀者，面对雾香和MIREILLE，认为自己才是真正的“NIOR”。

MIREILLE

法国人，父亲是CORSICA MAFIA的干部，然而在MIREILLE还是小孩子的时候，全家就惨被杀害。从小在恩人的教导下成长，矢志为双亲报仇。


在第一话中雾香和MIREILLE初次相遇的情况。

AITENA

谜之组织“索鲁达”的干部，经常表现出如同慈母般的微笑，真正目的不明。




MIREILLE初次知道索鲁达组织的存在。

《樱大战 活动写真》

"SAKURA FANS"期待已久的年度剧场版动画大作《樱大战 活动写真》终于有新情报了。剧场版的故事其实与《樱大战3》有一些关系，故事描述大神一郎去了法国之后，帝都再次受到袭击，敌人便是降魔军团。由于大神队长不在，所以花组暂时由星组队长领导作战。不过此时雷尼和织姬的座机"艾森克莱特"突然相互攻击，并且帝剧内还传出有"花组解散"的说法，到底事情将如何发展呢？只有等待新消息了。而这一次刊登出来的是最新的剧场版片段以及"帝剧三人娘"和藤枝枫在剧场版中的新造型。



身穿帝国华击团战斗服，操纵灵子甲胄的金发女性，她的真实身份就是原来雷尼和织姬所属"星组"的队长。在大神去巴黎留学期间，花组的最高领导人就是她，名叫亚切德·阿鲁泰尔（ラチェット·アルタイル），其他资料不详。

帝都花组出击！引爆银幕旋风！





激战！

这是一组最新公布的花组成员出击的画面，在《樱大战3》的动画制作上表现非常出色的Production I.G 将再接再厉，重新谱写帝都花组的风姿！而这段最新的预告片已经在7月21日至7月22日所举行的"东京角色展2001"公映，得到了极佳的好评。看来这部耗资5亿日元的剧场版一定是今年顶级的动画作品。



剧场版中最新的光武·改



剧场版中艾森克莱特的造型

帝都花组的最新公演

令人感动的帝都花组演出又再现于观众的眼前，背景音乐方面仍然由田中公平大师负责。



这一次帝都花组演出的歌谣剧便是同刚刚筹备的真人版剧场公演完全相同的节目——《海神别庄》。





绝赞！！



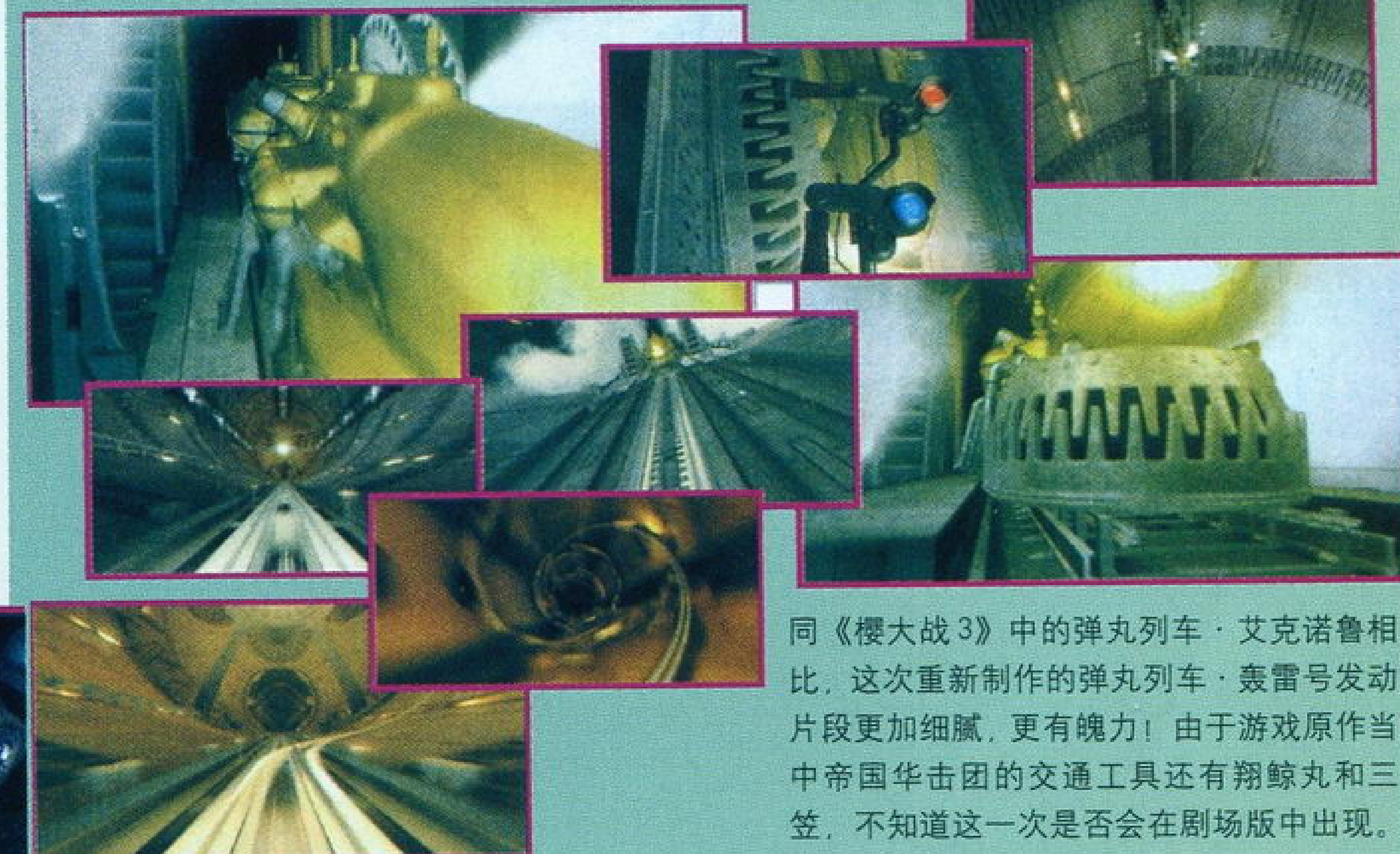
看到这样精彩的动画，对《樱大战4》的期待"更上一层楼"！

唯美的演出！



紧急警报！弹丸列车·轰雷号发动！！

搭载着光武·改的弹丸列车·轰雷号沿着帝都地下的轨道飞速前进。



同《樱大战3》中的弹丸列车·艾克诺鲁相比，这次重新制作的弹丸列车·轰雷号发动片段更加细腻，更有魄力！由于游戏原作当中帝国华击团的交通工具还有翔鲸丸和三笠，不知道这一次是否会在剧场版中出现。

炸裂！帝都史上最大规模的战斗拉开帷幕！

激战中的降魔和光武·改，究竟哪一方获胜呢？



在帝都进行肆无忌惮地破坏，就是恐怖的降魔的本色。而帝国华击团中最值得骄傲的灵子甲胄——光武·改对敌人的暴虐行动展开迎头痛击！！这些白热化的战斗将贯穿于剧场版始终，请千万不要眨眼啊！但是现在未明的就是敌方BOSS究竟是何方神圣？






高村椿

小卖店的售货员，在帝剧三人组中年纪最小，常常被当作孩子看待，但她倒是非常努力工作。无论何时椿都是精神饱满的样子，与任何人都能合得来。

藤井霞

事务局的接待小姐，实质上的帝国剧场庶务总管，是一位凡事都很努力的姐姐，看上去表情永远都是那么祥和。她非常擅长倾听别人的谈话，因此和谁都能谈得来。

榊原由里

事务局的接待小姐，性格开朗活泼，特别喜欢打听小道消息。她的好奇心非常浓厚，对于细微末节也常会注意，但对自己的事情却不甚关心。

藤枝枫

藤枝菖蒲的妹妹，在剧场版中占有相当重要的地位。在没有大神队长领导的花组面前，身为女性的她还是很有发言权的。

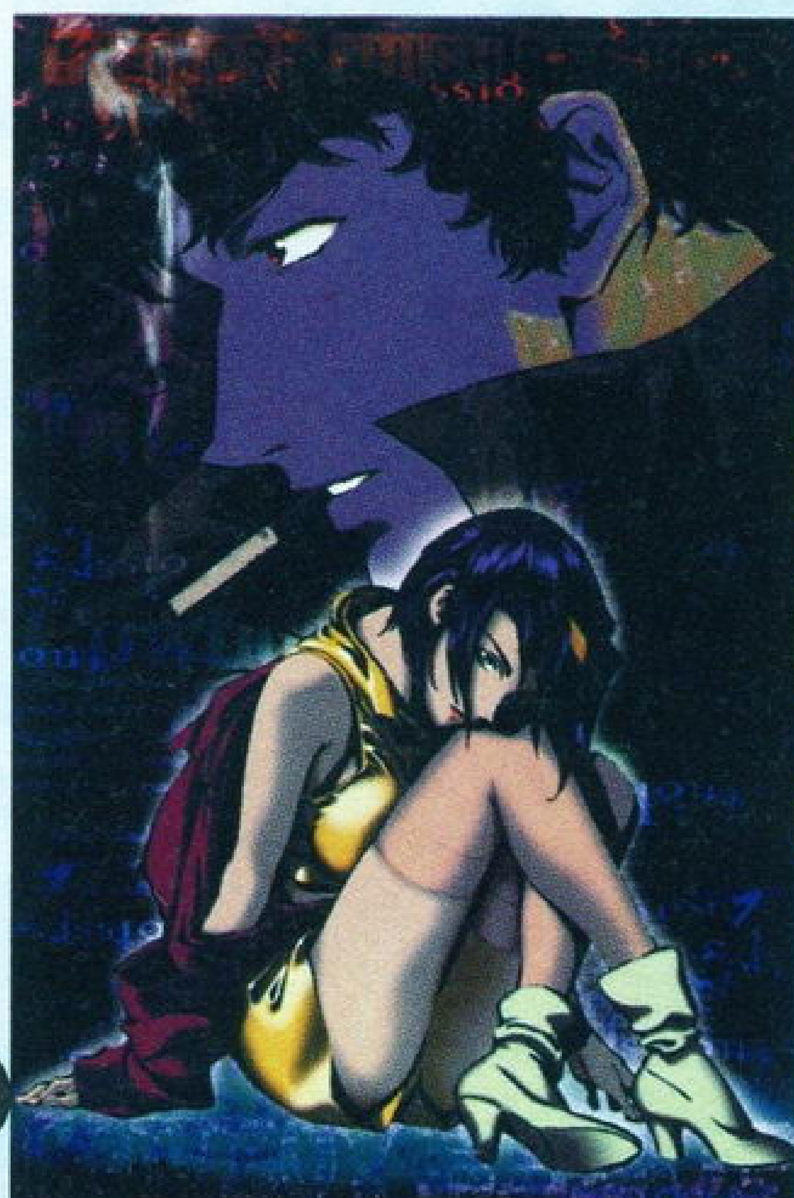
《ARMS 计划》

由著名漫画家皆川亮二原作的超人气漫画《ARMS》改编成TV版动画之后，在日本列岛引起了极大的反响！作为皆川亮二忠实崇拜者的D·S当然非常喜爱这部TV动画作品。现在更加让人兴奋的消息传来了！这部TV版动画将会以DVD形式正式推出，共7卷（第一卷已在7月25日发售，年内完成全部发售工作），喜爱收藏的动画迷请千千万万不要错过！故事男主角的ARMS能力将让你今生难忘，超SF系（科幻类作品）的火爆动作场面将感染你每一个细胞，让我们一起ARMS！！



《COWBOY BEBOP之天国之扉》

目前预定于8月下旬上映的"《COWBOY BEBOP》系列"的剧场版已经大致完成了。故事发生在2071年，地点是火星。由于一处高速公路发生爆炸，导致500多人伤亡，毫无疑问是一宗人为的案件，故政府悬赏3亿缉拿凶手。既然赏金这样丰富，"COWBOY们"又怎会错过？这一次敌人名叫VINCENT，绝非善男信女之辈，再加上此次菲被VINCENT劫持，史派克究竟应该如何应付呢？









传奇！ 激情！ 惊险！ 决战！



经典名作怎能错过！

动漫特工队

《GUN BLAZE WEST》连载结束！



由和月伸宏绘制的新连载《GUN BLAZE WEST》没想到突然宣布完结！故事讲述男主角布尔与男爵进行最终对决，激战中将马加斯送的手枪GUN BLAZE弄坏，但幸好最后取得胜利，夺得了最新的虹色西部标记。这则消息传出之后，一众想得到新西部标记的强者们浩浩荡荡地向GUN BLAZE WEST进发！而布尔留下GUN BLAZE和地图，并写上留言，他会在梦想之地等待马加斯的出现！

冈野刚新作推出，《魔术师²》登场！

以《地狱先生》而闻名的漫画家冈野刚先生在沉寂了一段时间之后，终于在《周刊少年跳跃》上推出了最新连载作品《魔术师²》！故事讲述男主角天台武藏在小学二年级时，见到一个金发少女玩魔术玩得出神入化！从而他便迷上了魔术，并想成为一个伟大的魔术师，当然他的另一个目的就是希望再次遇到那名金发少女。某一天初里中学来了一名叫古罗度的外籍转校生，原来他也是一名魔术师。更令人意想不到的就是古罗度就是武藏当时爱上的那名金发少女，而那时古罗度只是男扮女装而已！当武藏得知事件的真相后，便陷入苦恼之中……以后的故事如何发展就请留意最新的连载内容吧。



最酷的高达专门杂志诞生《GUNDAM ACE》

从1979年到现在，《高达》系列”动画已经诞生了22个年头，而阿姆罗和夏亚也是许多骨灰级“高达迷”心中的偶像。但是即便高达在动画迷的心目中如此神圣，可在《GUNDAM ACE》这本杂志创刊之前却没有一本真正意义上的高达专门杂志问世，想来一本浓缩高达22年历史的权威性刊物并不是那么容易诞生的。但是今天，所有的“高达迷”都可以高喊万岁了，因为《GUNDAM ACE》就是你至死不渝的选择！

由于目前《GUNDAM ACE》一年最多只出版4期，所以每期都会请来一些著名的插画家为该刊画某些以“《高达》系列”为题材的插画，非常珍贵！如今创刊号上就有寺田克也、田岛昭宇、高荷义之和后藤贵二他们四人所绘制的不同风格的海报。除此之外，连载漫画《机动战士GUNDAM THE ORIGIN》的机械设定也会刊登出来，由大河原邦男重新设计的高达和扎古，令人有耳目一新的感觉！



寺田克也绘制的夏亚和“红色彗星”果然不同凡响。

封面的阿姆罗是由安彦良和大师亲自绘制的，请“高达迷”密切关注这本杂志，目前绝赞发售中！



田岛昭宇眼中的阿姆罗就像一个女孩子。



《Z高达》中曾经出现过的女性角色大集合，后藤贵二绘制。



4幅海报中以高荷义之笔下的扎古最为抢眼。

集英月报

本月所推出的漫画单行本还是以集英社的“JC系列”最引人注目。包括8月3日推出的小畑健的《棋魂 Vol.13》、岸本齐史的《NARUTO 狐忍 Vol.8》、矢吹健太朗的《BLACK CAT Vol.4》以及片仓·M·政宪的《GO DA GUN Vol.11》，另外7月底推出的井上纪良的新作《未成年J Vol.1》和木城雪户的人气名作续篇《铳梦 LAST ORDER Vol.1》都是不容错过的漫画精品。而讲谈社方面最热门的漫画就是8月中旬发售藤泽亨的《GTO Vol.21》和青树佑夜原作、绫峰栏人漫画的《GET BACKERS 夺还屋 Vol.12》，相反小学馆的著名漫画单行本则要等到9月份才推出，下次会详细介绍。此外，本月比较吸引人的还有角川书店8月1日推出的片山悉绘制的悲剧传奇《凤雪记 Vol.3》，以及超人气漫画组合CLAMP的最新短篇《白娘抄》，喜欢少女漫画的读者千万不要错过了。

游牧民

足球小将 ROAD TO 2002

《足球小将 通往2002年之路》

伴随着许多"动漫迷"一起成长起来的经典漫画"《足球小将》系列"终于要推出新游戏了！这一次对应的游戏主机是最热门的手掌机GBA,预定于11月发售的这款游戏一定会让你随时随地体会"足球小将们"的魅力,因为它的开发商可是大名鼎鼎的KONAMI啊！

第一手资料

此次游戏所采用的类型是以前"《足球小将》系列"所没有涉及过的卡片形式(TAB)。但是现在所得到的资料很有限,估计游戏的玩法就是通过普通卡片来决定场上队员的行动,而一些珍贵的卡片用来使用著名角色的经典"必杀射球"！另外目前公布在游戏中登场的原作角色将多达50人以上,除了大空翼和日向小次郎这些主角以外,当然还包括许多外国的"足球强豪"。还有就是该游戏的人物设定是根据高桥阳一最新连载的《足球小将 通往2002年之路》中的人物为原型,因此已经长大成人的"足球小将们"当然会代表国家队出战,而游戏中的联赛则涉及到大空翼效力的巴塞罗那队和日向小次郎效力的尤文图斯队等等……



日向小次郎



4种模式

该游戏已经公布了4种主要的模式,包括联赛模式、淘汰赛模式、自由对战模式以及通讯对战模式。联赛模式中每一季会同15支球队对抗,只能选用俱乐部队;淘汰赛模式和自由对战模式则可以选用国家队或俱乐部队;通讯对战模式则是两个GBA玩家之间通过GBA对战线进行的"战争",但是不知道胜利之后有没有什么积累经验值的设定,有的话一定会更精彩。

使FANS感动得落泪的"必杀射球"

"雷兽射球"、"倒挂金钩"、"猎鹰射球"这些经典的"必杀射球"至今都在FANS的脑海中浮现,而GBA强大的硬件机能将会完美展示这些"必杀射球"的动感与魄力！在KONAMI开发足球游戏"《W.E.》系列"平步青云的今天,称霸日本足球漫画界的最高杰作"《足球小将》系列"的相关游戏也会一定令人瞩目！



大空翼

阔别多年！终于再度游戏化！

游戏预定2001年11月发售！

犬夜叉

《犬夜叉 戈薇的战国日记》(暂名)

从《福星小子》、《一刻公寓》、《乱马1/2》到现在的《犬夜叉》,高桥留美子大师的漫画可以说"感染"了整整一代人,而且她的漫画中包含了许多种类的元素,有搞笑、有爱情、有幻想、更有打斗,虽然看起来非常杂乱,但其实高桥留美子却处理得非常融洽,并且看她的漫画时悉心体会就不难发现一种平凡人生中的生命真谛。在日本漫画日趋商业化的今天,高桥老师不愧为老一辈漫画家的楷模！！每当D·S看高桥老师的作品,总是感到非常的轻松,好像是在享受一片真正属于自己的天空,漫画剧情中的嬉笑怒骂都仿佛发生在自己的身边,朴实而投入,亲切而感动！只想说一句,高桥留美子是我心目中最杰出的女性漫画家之一,她向所有喜爱少年漫画的男孩子证明了女性最可爱的一面,触动了许多大男生爱情的心弦！

这一次《犬夜叉》游戏化,可以说是FANS们期待已久的成果。先前推出的TV版《犬夜叉》在日本放映获得了空前的好评,拥有众多动画、漫画之游戏版权BANDAI当然不会错过这个机会,迅速将《犬夜叉》改编成游戏在自家手掌机WSC上推出。该游戏有三大特色:其一就是充分发挥WSC的硬件机能,忠实再现原作漫画中的经典场面;其二是引入时间概念,玩家可以根据WSC的时钟功能来进行游戏,当犬夜叉疲劳的时候还是需要休息的啊！其三是探索模式,当犬夜叉离开"犬夜叉之森"后,便开始了冒险,途中当然需要同伴的帮助以及对付一些妖怪。不论犬夜叉接触了什么样的人或者曾经跟哪些怪物交战过,都将会直接或间接地影响剧情,使游戏内容产生变化。





戈薇

通过一口井,戈薇从现代来到了战国时代！虽然她只是一名中学生,但为了找寻碎散的"四魂之玉",戈薇开始了探险之旅。而后认识了半人半妖的犬夜叉,两人之间产生了微妙的感情……



犬夜叉

由妖怪父亲和人类母亲所生的半人半妖。如果犬夜叉想成为一个真正的妖怪,就必须集齐"四魂之玉"才有希望。但当他发怒时,体内的妖力就会暴涨,使他变成一个没有理性的魔兽……



上一期中，由于是初次接手这个栏目，出现了一些很不该出现的错误，在此，向各位读者致歉（抱拳作揖！）。我不想也不会推卸责任，只是希望能够得到大家更多的指正和支持，在以后的工作中努力做到更好！最好！完美！

在此，邪魔天使向大家征求栏目制作方案，你喜欢什么样的板式，什么内容，什么样的风格等等，把你的想法告诉我，天使必有回报。谢谢！（どうも　ありがとうございます！）

这次主要翻译介绍"《KOF》系列"中草薙京和不知火舞的精彩台词对白，此外，还有游戏类型日英汉对照和部分游戏中常用单词的翻译。希望能够对大家有所帮助！

《KOF》系列台词精选

草薙京

出场（第一回合）：行くぜ！　i ku ze　来吧！

出场（《KOF 97》对八神庵）：ケリをつけようぜ！八神！ ke ri o chi ke yo u ze!YAGAMI!　我们来作一个了结吧！八神。

出场（《KOF 98》对八神庵）：ほのおが、お前をよんでるぜ!! ho no o ga、o ma e o yon de ru ze　火炎正在呼唤着你！

出场（《KOF 98》对二阶堂红丸）：やるか、红丸！　ya ru ka、BENIMARU　打啊，红丸！

出场（《KOF 98》对八神庵）：てめぇの都合で生きちゃいねよ！ te me e no tsu go u de i ki chia i ne yo　像你这种家伙还有什么面目活在这个世界上！

胜利（A键）：へへ…燃えたろ…！he he…mo e ta ro…　嘿嘿…烧着了！

胜利（B键）：俺の…かちだ！　o re no …ka chi da　胜利是属于我的！

挑拨（《KOF 97》）：なに、くすぶってんだ？　na ni、ku su bu ten da　什么？你说只是冒烟而已吗？



挑拨（《KOF 98》）：もうお休みかい？　mo u o ya su mi ka i　你歇了吗？

挑拨《KOF 98》：あくびがでるぜ！　a ku bi ga de ru ze　我要打呵欠了！

九伤：お留守だぜ！ o ru su da ze　你分心了！

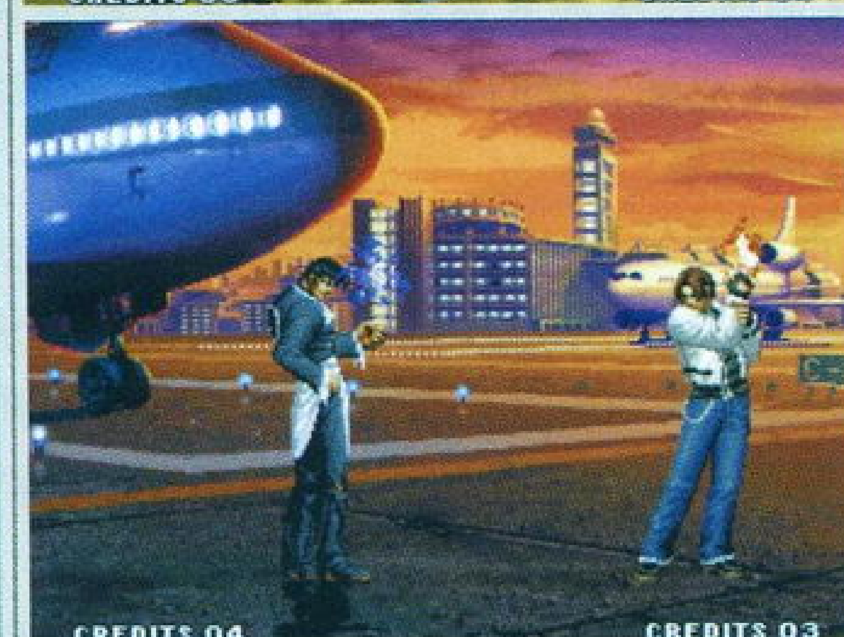


毒咬：くらええい！ ku ra e e i　看招！

强襟铁：燃えろお！　mo e ro o　燃烧吧！

R.E.D.KICK：こっちだぜ！ko chi da ze　放马过来啊！

大蛇薙：つおお…くらいやがれぇぇ！　tsu o o…ku ra i ya ga re e e　喔啊…尝尝这个吧！



无式：见せてやる、草薙の拳を！　mi se te ya ru、KUSANAGI no ken o　让你见识见识吧！这就是草雉之拳。

不知火舞

出场（第一回合）：不知火舞、まいります MAI SHIRANUI、ma i ri ma su　"不知火舞来了！"

出场：かかつてらっしゃい ka ka te ra sya i "我来了！"

对安迪：オッホッホッホ！ o ho ho ho　"哈哈哈哈！"

胜利：よっ、日本一！　yo　、ni hon yi cha　"哟！我可是日本第一！"

挑衅：ほら、がんばって！　ho ra、gan ba te "喂，加油吧！"

水鸟之舞：ひとつ！ふたつ！！みっつ！！！　hi to tsu! fu ta tsu! mi tsu!　"一！二！三！"

凤凰之舞：不知火舞究極奥義！！ MAI SHIRANUI kyu u kyo ku o ku gi "不知火舞超级绝技！"



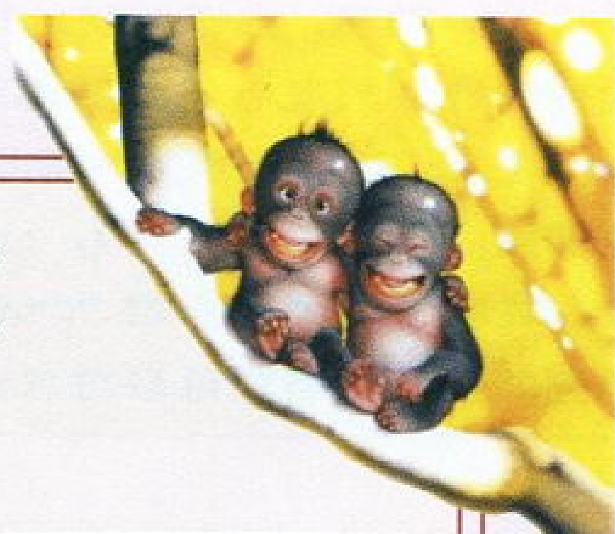
游戏类型日英汉对照

アーケード[arcade]	ARC 街机游戏
アクション[action]	ACT 动作游戏
アドベンチャー[adventure]	AVG 冒险游戏
シューテイング[shooting]	STG 射击游戏
シミュレーション[simulation]	SLG 模拟游戏
スポーツ[sports]	SPT 体育游戏
パズル[puzzle]	PUZ 益智游戏
ファイト[fight]	FTG 格斗游戏
ミュージック[music]	MUG 音乐游戏
レース[race]	RAC 赛车游戏

游戏常用单词

イベント[event]	事件，剧情场景
キャラクター[character]	角色
ゲージ[gauge]	计量
コース[course]	赛道
ストーリー[story]	故事，剧情
スピード[speed]	速度
ダンジョン[dungeon]	迷宫
パワー[power]	能量
パスワード[password]	口令，暗号
パラメーター[parameter]	参数
フィールド[field]	游戏舞台
ボタン[button]	按键
マス[mass]	方块
マップ[map]	地图
ミッション[mission]	任务
モンスター[monster]	魔物
ルール[rule]	规则
ルート[route]	路线
レベル[level]	等级

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。



最近抢在编辑部同事之前悄悄用上了XP，感觉巨爽。遗憾的是有些东西的驱动不兼容了，不过那不重要。

钱晓的来稿给人印象很深，因为编辑部先后收到这篇稿子达4次，却只有最后一次可以打开……千呼万唤始出来。

在暑假里，大家也许都在回首那段黑色的考试日子，来稿也有不少谈这个的，便来个暑期自由谈吧！

市场引导游戏软件的进化

文：罗嘉

游戏业越来越动荡，不仅表现在硬件市场的争夺上，也反映在游戏软件的进化上——这种进化当然是由市场的变更决定的。无论是索尼的不顾一切地拓展light user市场，还是任天堂死守儿童市场不放，都是在其对市场深入调查之后并结合自己公司的特点所作出的战略决策。至于专业分析家指出的把游戏业引向歧路和使游戏业裹足不前的恶名，厂商是没有义务去承担的。

市场与主宰市场的厂商的政策是互为因果的，不能说谁决定了谁。所以才有了世嘉的转型。有人说，世嘉的游戏很硬。世界市场并没有选择世嘉，但世嘉游戏优良的操作性与专业性是玩家有目共睹的。从最近中裕司与铃木裕的公开发言中，任何一个世嘉fans都能感到他们发自内心深处的无奈。其实，世嘉的堕落并不是任何人的过错。游戏市场越做越大，玩家对游戏的要求也在不断地变化，无论是开发人员还是专业人士对游戏的看法都无法代表广大玩家对游戏软件的要求。而世嘉fans在左右世界市场的游戏软件的用户数量中占了几成呢？

世嘉的变更恐怕也只是市场对游戏软件设计带来的冲击的前奏曲。世嘉在各大机种(包括PC)上全面出击，力求软件销量上有所突破，但若其游戏骨子里那股硬劲无法去除，销量真的能尽如人意吗？最糟糕的情况是，世嘉急于吸引非机迷，硬要改变多少年都无法改变的世嘉风格，结果弄了个不伦不类，不但未能扩大市场，反而丧失了原本是其fans的这部分市场。

世嘉所面临的尴尬局面正是许多厂商都遇到的共同问题。由于人眼与人耳的分辨率是有极限的，画面与音效不能无休止地进化下去，如何能使游戏销量增加是游戏设计人员亟待解决的一大难题。

游戏网络化是随着网络经济一起发展起来的，而它的未来也如同网络经济那样令人难以预测。市场是否能普遍接受网络游戏还是个未知数。同时，越来越多的开发商开始注重作品的文化内涵。比如说，用某个RTS类的游戏来表现一场幻想中的战争，游戏本身会用详尽的资料和多种手段去展现战争的前前后后，而不是像初期的RTS游戏那样只注重交战时的平衡度与操作性。另一方面，开发人员也在不断地探索，《莎木》与《MGS》中对电影手法的借鉴进一步证明了游戏潜在的表现形式的多样化。

任何事物都有其相对立的两个方面，过多地强调某一方面就会陷入形而上学的诡辩之中。市场对游戏设计的影响有积极的也有消极的。可以说，游戏的横向发展速度远远快于其纵向发展的速度 画面与音效的表现力与日俱增，而单就游戏设计理论来说，这几年并没有什么发展。比如如何打破传统RPG的线性结构这个难题，像哥德巴赫猜想那样摆在游戏人面前很长一段时间了。但如果真的有了些许突破，市场就能很快接受吗？厂商的巨额投资能得到回收吗？《莎木》和《黑与白》的销量当然不能令厂商满意，厂商还敢让开发人员做另外的危险尝试吗？游戏开发还远没有形成一整套完整的理论，现在依靠的大都是开发人员的经验、天赋（即某个可行的新奇的想法）或者是某些约定俗成的套路。DOS到WINDOWS那样的革新何时才会出现在游戏界呢？

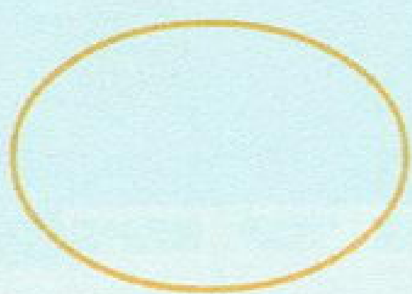
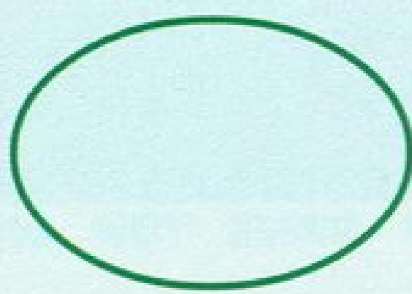
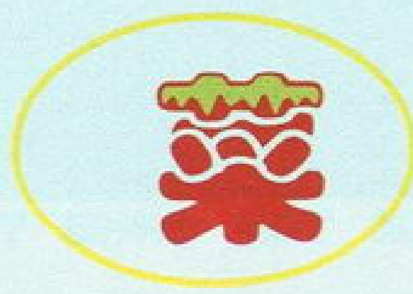
但是，如果一些很有创意的想法能够在游戏中很好地表现出来并且为市场所接受，那么它也会对市场及游戏软件的设计带来极其深远的影响。像《星际争霸》这种竞技性极强的游戏与《DDR》这种把音乐与运动结合到一起的游戏很容易在市场上掀起一股持续不退的浪潮，许多模仿它们的游戏也随之出现。

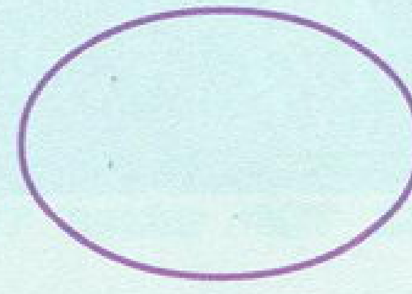
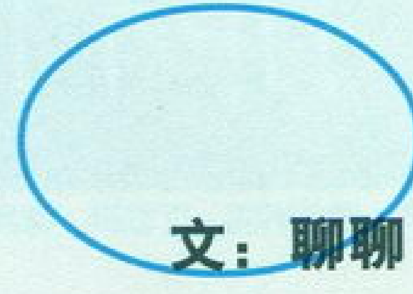
由于消费层次的单一使许多游戏公司形成了自己游戏的特点。比如让SSI做个格斗类游戏或者让SQUARE弄出个主观视点的射击游戏都是不现实的，所以，玩家说自己喜欢某个游戏公司实际上就是指自己偏爱某种类型的游戏。（由此可见，门派之争实在没有必要）正如日本游戏对美国市场的占领一样，一些欧美游戏也逐渐得到日本和亚洲其他国家玩家的认可；游戏带来的文化渗透现象正在全球出现。SQUARE与迪斯尼弄出个《王国之心》很明显是想占领世界市场——市场的变化将带来游戏业新一轮的竞争与合作。

同《沙丘》与《博德之门》这样带有很深的文化底蕴的游戏一样，日本的许多游戏也有着非常明显的大和文化风格。然而在涉及到对外来文化的吸收和利用问题上，EA的那款《幕府将军》可谓是换汤不换药，但日本人做的游戏就能很好地融合欧美文化的特点。DC上的《剑风传奇》完美地展现了三浦健太郎原著的风格，也就很完美地表现了欧洲中世纪的骑士与魔法文化，难怪在欧美有那么好的市场。作为同类的小说，《罗德斯岛战记》又比《龙枪编年史》差了多少？韩国人在这方面的做法更是可圈可点的，不仅有美式风格的游戏，而且最难得的是他们能够吸收为韩国人所厌恶的日本文化的精髓。其实中国游戏在这方面也不差，日式精细派与美式粗犷派都出现了，只不过像《剑侠情缘》这种各派风格融合得比较好的游戏还很少，再加上国内的舆论与市场环境，游戏正在中国艰难地发展着。所以在这种情况下，对于《傲世三国》在世界市场取得的成绩，我们不应回头对照《帝国时代》作出苛刻的指责，而应为目标软件喝彩。

业界的变化完全取决于市场。然而游戏设计人员无法把握市场的变化，这就足以解释游戏公司为什么那样急于了解玩家即游戏软件购买者的想法了。因此，无论是玩家还是开发人员，都在推动游戏软件的不断进步和发展——只不过是极其缓慢的，以致它已经被画面的进化所湮没了。但在不久的将来，这种进步和发展一定会成为促进业界与市场发展的决定力量。

行文至末，忽而想起为了让学生熟悉化学反应现象，国内一些网校上做的一些靠鼠标操作化学实验的东东。既然它已经丧失了化学实验的动手操作性，并且具备了游戏的互动性，可不可以说这也是一种游戏软件呢？——一种只会也只能在中国市场出现的游戏软件。

菜鸟

文：聊聊

基本上，我可以说是一只菜鸟。至于为什么要说"基本上"，除了所剩不多的那一点点自尊心作怪之外，还有一个缘故就是所谓菜鸟也是可以相对而言的。你既能够说"我是菜鸟"，又可以说"我不是"。关键全在于你是拿自己和谁做比较。我之所以在开头这么不厌其烦地我之所以在开头这么不厌其烦地罗嗦一下下无非是想说明问题的严重性，以免有好事之徒来找我碴儿。那就是比我还菜的大有人在。还有或许我现在很菜，但指不定将来哪一天我会"唰——"地突然变得不那么菜也未必不可知。

当然，我并不是一生下来就是菜鸟的。这也属废话，如果是的话，我现在受到的待遇可能要好过国宝大熊猫。因为毕竟这个世界上没有谁天生就是什么什么的，即便菜鸟也一样。但倘若一旦有了的话，那岂不是比大熊猫还显得弥足珍贵？只可惜我不是。若有人问起我是打哪年哪月开始成为菜鸟的话，却得追溯至我的童年时代。准确地说，应该是在小学三年级的一次体育课上，头一回玩乒乓球的我连续五次把球发到天花板之后，便义不容辞地接受了同学们赠予的光荣的菜鸟头衔。自然，当时菜鸟这种讲法还未来得及发明，仅是换了个意思相类的词将其代替去了而已。从那以后，我便发誓不再碰乒乓球哪怕一下，并开始憎恨起每一个与之相关的事物。然而霉运却仍旧阴魂不散地伴随着我从小学，到高中，再一直到现在。这段时间内我的学习成绩一直牢牢地占据着年级倒十佳的位子，并且无论怎样频繁地到外面去补课、开小灶，收效依然甚微。我想这大概与我总是偷偷拿着家长给我去补课的钱买"油细鸡"吃或者逃课去街机房的习惯多多少少有那么点关系吧。



当大脑莫名其妙地思索着这些乱七八糟，颠三倒四的问题时，我的身体正躺在寝室上铺的板床上。（如果那也算床的话）手表上的针指着10点41分，而我竟毫无睡意。我想肯定是我的神经有问题，如果不是我这阵子精神上不太正常才影响到睡眠的话，难道是因为在一旁光着膀子一边玩纸牌一边不时地发出杀猪般鬼嚎的两个室友的缘故？说到纸牌，对于这项我国广大人民群众喜闻乐见的传统娱乐节目，我是持着一种不亚于对乒乓球的抗拒感的。其理由无非是不管谁，怎么教，天资愚笨的我都学不会。久而久之，便对纸牌这种玩意儿产生了厌恶。虽然不喜欢玩牌，但我却不讨厌玩牌的人。相反，我甚至还有那么些佩服。很难想象他们是如何在区区几张牌上能够掘出源源不绝的乐趣。而我，这个从小便恶运不断，到明年一毕业就得急急忙忙替自己在社会上找一个地方混饭吃的没落大学生是早已失去这份玩心的了。

为了充分表现出我对两位室友个人爱好的不加干涉以及绝对的尊重，我套上牛仔裤出了寝室。时间是晚上10点55分。当我走出宿舍楼的门口提起手看表的时候，一对并肩而行的情侣打我身边擦过。这令我不禁又想起她来。几乎是暑假一结束，她就和我分手了。导致此种悲惨结局的根本缘由，八成又是与我暑假整整两个多月哪怕连电话都没有打给过她一次，还不可饶恕地忘记了她8月份的生日有着莫大的联系。造成在假期中如此健忘的原因，不过是我将闲暇全花在思索"油细鸡"里的泡泡为何长得那么帅和LIKY究竟是男是女之类根本拿不上桌面的小事上了。由此可见"油细鸡"实在不是什么好东西，她若要怪，就怪"油细鸡"去吧！整件事和我没有什么关系，一想到"和我没有什么关系"，我的心情果然开朗了许多。

我差不多一直是处于闭着眼睛瞎兜兜的状态，而在这种情况下仍能一路摸到"电子游戏室"（街机房）的门口除了说明自小养成的坏习惯根深蒂固之外什么也说明不了。宽敞的机房内，顾客的稀少越发显得冷冷清清，没有生气。这个发现倒令我颇为失望，因为我到机房来一般都是看多玩少，只求打发无聊的光阴。时间久了还真会让人误以为是哪个深藏不露的高手，硬是被拖着要与其切磋"酒漆"的技巧。真是，天晓得那劳什子的"酒漆"是什么一个东西！

止步在"泡泡龙"这台机器面前并不令我感到意外，它是我在这里惟一能持续五分钟以上的游戏。从牛仔裤的口袋中挖出一枚"九七回归"那天玩剩下来的铜币，我把它投进了筐体。在机器发出一声示意可以开始游戏的"哐当"之后，我意识到有人坐到我的旁边，也跟着投了币。我几乎有点恼羞成怒了，这种感觉就像是你好端端地坐在空荡荡的阅览室看着你喜欢的小说，而刚进来的那个讨厌的家伙放着众多的空位子不选，偏偏要挤到你坐的位子对面。更可恶的是，在阅览室你依然可以继续看你的小说一直看到眼睛发酸，屁股发麻，一路小跑到寝室里做俯卧撑。但在机房，这意味着你若是输给对方的话，那就等于失去了这次游戏的权利。想继续玩的话就得再投币，我不禁要为第一个想出这种赚币方法的乌龟王八蛋暗暗喝彩。虽然我脑子里想了这么多，但事实上所用时间只不过是极短的一瞬。一股迅速将我笼罩住的甜甜的混有茶花香的味道提醒了我对手的性别。不敢转头看她并不是由于我性格上的腼腆，而是我深谙在游戏房出没的女孩能对我的视觉感官上做出小小贡献的几率实在是微乎其微的道理。也许是她身上的味道使然，或者是她的技巧确实高人一等，我看着自己这边屏幕上的泡泡（不是那个泡泡）越来越多，直到"Continue ？"的字符出现并嘲笑似地望着我。在我一声不响地将屏幕上的"9，8，7，6 ……"一直敲到"GAME OVER"后她终于说了本篇故事的惟一的一句话："怎么不玩了？再玩一次吧。"直到这时，我才看清楚她的样子。当年痞子蔡在麦当劳门口头一回见到轻舞飞扬时的感受此时的我大致也可以体会到几分了。而我也的确是有点想留下来再陪她多玩两局，说不定还会厚着脸皮向人家讨个手机号码什么的。但是，我终究还是站起身来，逃也似地溜出了机房。人与动物的区别之一就是人会经常做出一些违背自己意愿的事情，这大概可以说是一种进化的悲哀吧！

11点25分，站在机房门口，眼前面对的是漆黑一片的马路和大学生活的最后一年，我开始有点后悔，但随即又感到释然起来，因为我想到了一件事，那就是：我，只是一只菜鸟，一只普普通通的菜鸟。仅此而矣。

至爱排行榜

TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP

即将迎来9月——游戏的黄金季节，这让飞行员坐立不安。首先是8月23日CAPCOM的全新超大作《鬼泣》，紧接着就是《莎木II》，当然还有撼动游戏界的任天堂的超级主机——NGC率领众多巨作来到你面前。这还不算完，《CVS2》、《皇4》、《寂静岭2》……也会纷至沓来，一较高下，天哪！在这里我要安慰一下那些没有时间和MONEY的玩家，"一切都会有的，我也曾经经历过这样一段只能企盼的日子，现在回想起来也是一种心动的美丽啊！"



2001日本游戏累计销售排行榜 TOP 20

2001年8月6日~8月12日

名次	游戏
1	大众高尔夫3 (SCEI, PS2, 2001-7-26, 7 万4057套 累计45万2004套)
2	漫画同人会 (AQUAPLUS, DC, 2001-8-9, 6万9374套 累计6万9374套) NEW!
3	黄金太阳 (NINTENDO/CAMELTO, GBA, 2001-8-1, 4万8958套 累计17万8271套)
4	达比赛马64 (MEDIA FACTORY, N64, 2001-8-10, 4万8493套 累计4万8493套) NEW!
5	马里奥赛车ADVANCED (NINTENDO, GBA, 2001-7-21, 4万7209套 累计43万8799套)
6	最终幻想X (SQUARE, PS2, 2001-7-19, 4 万7152套 累计211万6020套)
7	From TV animation ONE PIECE 海盗团出发! (BANDAI, PS, 2001-8-2, 4万1428套 累计14万2430套)
8	混沌时代 (IDEA FACTORY, PS2, 2001-8-9, 2万1836套 累计2万1836套) NEW!
9	真实机器人军团 (BANPRESTO, PS2, 2001-8-9, 1万8850套 累计1万8850套) NEW!
10	激烈枪战 毒之刀刃 (HUDSON ,GB,2001-7-27, 1 万8634套 累计9万7654套)
11	GT赛车3 A-规格 (SCEI, PS2, 2001-4-28, 1 万4545套, 累计134万1534套)
12	召唤之夜 2 (BANPRESTO, PS, 2001-8-2, 1万3904套 累计9万0232套)
13	滚滚温泉 2 (SEGA, DC, 2001-8-9, 1万2253套 累计1万2253套) NEW!
14	游戏王 对战怪兽5 专家版1 (KONAMI,GBA,2001-7-5, 1 万1099套 累计31万9306套)
15	超级马里奥 Advance (NINTENDO, GBA, 2001-3-21, 1 万0146套 累计66万2425套)
16	不可思议的地下迷宫 风来之西林GB2之沙漠中魔城 (CHUNSOFT,GBC,2001-7-19, 1 万0034套 累计12万0700套)
17	创造马会 2 (SEGA,DC,2001-8-9, 9894 套 累计9894套) NEW!
18	动物森林 (NINTENDO, N64, 2001-8-9, 8457套 累计16万7200套)
19	火腿太郎2 所有的火腿在这里集合 (NINTENDO, GB, 2001-4-21, 8369 套 累计32万6193套)
20	实况火热全职业棒球2001 (KONAMI ,PS, 2001-6-7, 8323 套 累计16万8502套)

短评: 吐血题外话！NAMCO最绚丽的刀剑格斗游戏《SOUL CALIBUR 2》将要在NGC上推出，虽然是意料之中……玩家真可怜。而《铁拳4》预定今年11月登陆PS2，是不是快了点啊！

主机销量榜

2001年8月6日~8月12日

	本周销量	本年度累积销量	市场占有率
PS2	6万5121台	207万4964台	39.3%
GBA	8万7586台	273万9490台	52.9%
DC	1945台	24万3054台	1.2%
GB	3542台	44万4105台	2.1%
PSone	2936台	13万3484台	1.8%
WSC	1691台	21万4191台	1.0%
N64	2696台	6万3678台	1.6%
其他	9123台	15万0323台	

短评：为PS默哀3分钟，英雄少年终于要退出历史的舞台了。

油细鸡期待排行榜 TOP 10

(2001年第14期9月B刊)

游戏名称	期待度	机种	预定发售时间
1. 合金装备2 自由之子	19.1%	PS2	2001年11月13日(美版)
2. 莎木II	17.0%	DC	2001年9月6日
3. 生化危机4	10.8%	PS2	未定
4. 寂静岭2	9.0%	PS2	2001年9月27日
5. 超级机器人大战α for Dreamcast	8.0%	DC	2001年8月30日
6. 超级机器人大战 A	6.8%	GBA	2001年9月21日
7. 樱大战4	6.2%	DC	未定
8. 魔法假日	6.2%	GBA	2001年秋季
9. 格斗之王GBA	6.0%	GBA	2001年12月
10. 鬼武者2	4.9%	PS2	2002年3月7日
其他	6.0%		

短评：本期期待排行榜的游戏又多又杂，没有哪一个游戏占绝对的优势，看来玩家是"花心"的。

读编往来



夏日寄语

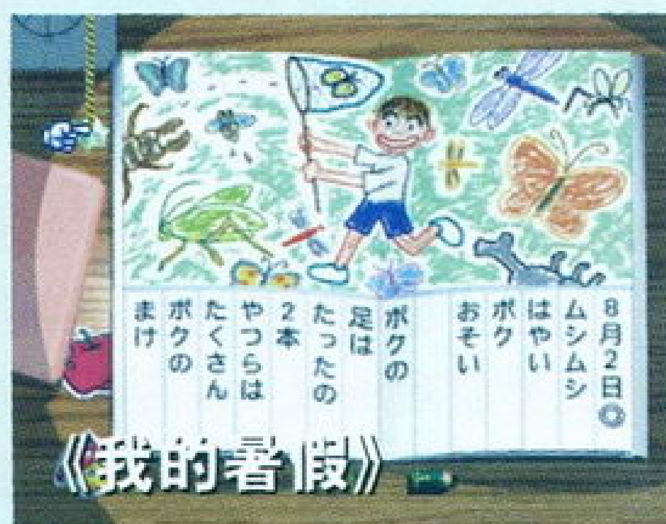
夏天真正来临了，每年夏天我只会做一件事情，那就是游泳。不过不知道D·S从那里听来了风声，每次都要和我一起去游泳。

在8月B的调查表中纱迦无意中发现了一张来自一个偏远地区的调查表。好亲切呀！要知道纱迦就是在那里长大的，直到中学才离开。后来听同学说那里已经建设得相当不错了，什么时候一定要去看看。至于到底是哪个地方，就不说明了。我想，周洲读者一定是心领神会吧！

这期杂志又做了大改进，把卷首语取消了。无家可归的众小编们只好借我的“读编往来”躲风避雨了，请大家可怜一下他们吧！

本期焦点话题

上海傅焱：“最近关于PS2的文章多了很多，而关于PS的文章少了很多。以本期为例，PS游戏只有1款，PS2游戏多达5款，GBA游戏更多达7款。大编们，在中国的有钱人不多，PS2拥有者很少，而PS的拥有者很多。在我们这儿，PS2只有1台，而PS有8台，所以请大编们多登一些关于PS的文章，在介绍新游戏的同时，也回顾一下过去的辉煌，回顾一下过去的经典游戏。以现在的眼光回顾过去，那些过去的经典游戏也是大有文章可做的噢！让我们这些怀旧的玩家回顾一下过去那些陪伴我们的好伙伴——这也是复古潮流，很时尚吧！”



《我的暑假》

这是一个我们不得不面对的问题。目前在中国，PS的拥有量的确是最大的，PS2的拥有量不要说比不上PS，就连DC也远远不如。实际上，直到上一期，我们才推出第一个PS2游戏攻略：《最终幻想X》。但是，我们必须看到，PS已经是行将就木的机种了。在《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》推出之后，PS上其实已经没有什么大作了。联想到游戏发售表上至今还有一款SFC的游戏，可以想象，以后在PS上肯定还会不断地推出新作品。但是如果玩家要还想在PS上玩到像《最终幻想》、《生化危机》这样的大作，是绝对不可能的了。


《超时空之轮》

更新换代的痛苦，每一个玩家都遇到过。望着大作新作巨作佳作不断在新机种上推出，而自己却玩不到，那种滋味的确是不好受。本来指望价格低廉的DC能够支撑一阵子，没想到DC死得更快，幸好GBA还比较争气。怎么办？难道除了更新换代之外，就没有别的办法吗？有！在PS和DC上诞生过无数的佳作，除了《最终幻想》、《生化危机》、《WE》、《莎木》这种“地球人都知道”的大作以外，还有很多非常好玩的作品值得大家去玩一玩。我们的“攻略透解”里有一个子栏目叫作“经典回顾”，就是专门为了这些游戏而准备的。我们会根据读者调查表的反馈情况来决定回顾哪些游戏，也欢迎各位高手来稿传授游戏的秘技、心得甚至攻略！


《女神侧身像》

让我们来看看在PS上诞生了那些经典吧！

跨越五个时代的爱情——《异度传说》，绝对经典！

NAMCO传说三部曲——幻想、宿命、永恒！

CG制作一流的《龙骑士传说》

史上第三个满分游戏——《放浪冒险谭》

ACT史上的高峰——《恶魔城X 月下夜想曲》

名字很怪但游戏不错的《越过俺的尸体》

GOUKI和SOUL的最爱——《合金装备》

人设一流的《东京魔人学园 剑风帖》

讲述波澜壮阔的北欧神话的《女神侧身像》

和《勇者斗恶龙》感觉两样的《星之海洋2》

默默无闻的PRG杰作——“《荒野兵器》系列”

另类的经典——《寄生前夜》

真正的恐怖游戏——《寂静岭》

3D对战射击游戏中的精品——《装甲核心》



《洛克人X4》

还有《幻想水浒传》、《心跳回忆》、《超时空之轮》、“《铁拳》系列”……实在太多了，希望大家能够在读者调查表上写下你希望回顾的游戏名称，投你中意的游戏一票！



《龙骑士传说》

世纪之谜

今天要说的是游戏史上最有名的一个秘密：《魂斗罗》水下八关。

突然间会想到这个谜题，是因为北京读者郭志远的一封信，他这样写道：“在我游戏生涯的12年里，充满了许许多多的喜怒哀乐，遇到过的有意思的事真是数不过来，最有意思的事不好说。若非要说的话，应该是与邻居一起玩FC的《魂斗罗》。好不容易输入‘上上下下左左右右AB’后调30条命出来，为了要进入水下八关，在第六关全部把命耗完了。”

这是传言的又一版本，当年纱迦听到的版本是在第三关，这期还有一位合肥的沈伟华读者来信说是在第二关。自打有《魂斗罗》起，好像就有了这个传闻。当时国内还没有电玩杂志，但这个传闻居然传遍了全国，实在是不由得你不信。最后一次听到这个传闻大约是在1995年的某本家电杂志上，上面有根有据地写出了详细的进入方法（在第七关），但当时原版卡带已不可寻，只好就此作罢。


真正的经典！

我们编辑部里的每人都可以说是当地的游戏达人，大家的玩龄加起来可以达到一个世纪。每一个人都听说过水下八关的事（当然因地区不同，具体关数和出现地点也会有所不同），但没有一个人亲眼看见过，所以最后的答案就是没有。

由于当时的资料极为贫乏，而且玩家之间缺乏交流，再加上原版《魂斗罗》卡带已不可寻，看来这将成为一个永远的谜了。

邪魔天使答读者问

最近，"读编往来"栏目可是有了很大变化，从邪魔天使的"淡出"到纱迦的改革，都让大部分读者关注，当然我也是其中的一个。一天晚上，我突然想到了一个十分可疑的问题！邪魔天使为什么"让位"呢？是工作没做好上级领导降罪，还是因为"倒邪"的原因压力过大？或者是身染重病无法工作？因为我最近始终没有看到邪魔天使主持的栏目。这使我感到十分好奇，所以我要进行"探秘"。

又过了两天，在网上与玩友一起讨论小编问题时，突然一条短信息发到了我的QQ里："邪魔天使辞职了！""啊！"我不禁大叫了出来。而其他玩友也认为这是个事实。当时我心都碎了！虽然邪魔天使有这样那样的缺点，虽然我最喜欢的是慕容非……但是，《游戏机实用技术》没有你不行呀，读者没有你不行呀！哎，又是一个不眠夜。

不过就在这期，我们又看见了邪魔天使的身影！原来种种"事实"都是假的！并且我们还知道了邪魔天使认了"旧账"请客吃饭的事实，邪魔天使真是个好同志啊！但是说了半天，疑点还是没有解开，为什么邪魔天使会突然现身呢？为什么他请客吃饭呢？又是一个不眠夜……

经过我一天的分析、探秘，终于把所有疑点都解开了：其实那次请客是邪魔天使的"庆功宴"！邪魔天使没主持栏目不是他在工作上有了问题，而是邪魔天使升职了！

多么阴险呀，升职了都不说一声！说，怎么办吧！如果不给我们全体《游戏机实用技术》的读者一个交代（其他小编不得说情），那我们就再也不支持你了！那天晚上的眼泪我白流了（几滴），算我贱！

无意中拿起上期杂志，一看吓了一跳：邪魔天使这家伙开始了他的反攻倒算！不但在"前线狙击"里占有一席之地，还一脚踢开SOUL霸占了"日语教室"——没想到这家伙还有这个本事。这次之所以要登这封天津王振宝读者的信，关键就在"如果不给我们全体《游戏机实用技术》的读者一个交代（其他小编不得说情），那我们就再也不支持你了"这句话，他如果交代的话，我们又有东西吃了；他如果不交代的话，哼哼，广大读者是不会饶了他的！下面且看他如何狡辩！

邪魔天使回复：感谢，太感谢了！！！王振宝读者如此关心，真是让我打心眼儿里乐出来。看来，我还是有一些魅力的嘛，谁说我又肥又丑？谁，谁说的？站出来！不站出来是吧？好，给我等着瞧！还不出来自首？好吧，我大人有大量，就不计较了……

其实，如果真的有很多读者想知道我淡出"读编往来"的原因，我就写一本《邪魔天使淡出"读编往来"的前前后后》，不知大家会不会买？不过，有一点我敢肯定——绝对有很多人骂。

好了，要想知道事情的真相，请看以下不等式和等式：

邪魔天使淡出"读编往来"栏目≠工作没做好，上级领导降罪
邪魔天使淡出"读编往来"栏目≠"倒邪逆流"的压力过大
邪魔天使淡出"读编往来"栏目≠身染重病无法工作
邪魔天使淡出"读编往来"栏目≠邪魔天使辞职了
邪魔天使淡出"读编往来"栏目≠邪魔天使升职了
邪魔天使淡出"读编往来"栏目＝本店要做出重大革新

为了让更多爱品评"油细鸡"的美食家满意，本店除了要增加一些特级小厨以外，还要革新"油细鸡"的做法。一些不该要的作料就不要了，一些该多放点儿的作料要多放，一些新发现的作料应该加进去，烘烤时间要给足，成品检验要严格……

我们只有一个目标——让"油细鸡食用技术"符合广大美食家的口味。

当大家品尝到更美味的"油细鸡"时，就会明白我淡出"读编往来"的良苦用心了……当然，其他小厨也会有一些行动的。

上海李刚："是不是只有写信才能被登上你们的《游戏机实用技术》？太不讲理了！"没有的事，这不就登了吗？

有很多读者来信指出，纱迦和LIKY的小编形象与其他小编风格不一，没有个性。风格不一的原因很简单，因为我和LIKY的小编形象的设计者与原来众小编形象的设计者不是一个人，所以会出现偏差。至于没有个性嘛，我想这是一个见仁见智的问题吧，我恰恰觉得和其他人不一样才是有个性的表现。大家开始时可能会有些不习惯，没关系，顶多吐啊吐的就习惯了。大家也就不必再过于追究了，否则紫枫的鱼姐姐会伤心的，何况光从小编形象上也看不出什么秘密……



纱迦晕倒中

江苏陈然："办得很好，从幽默、搞笑到质量、数量、篇幅都很好，就是应该把'读编往来'和'游戏诊所'的LIKY像统一一下。我还是喜欢'游戏诊所'的那个像肯一样的LIKY。"

本来以为这又是一封赞扬纱迦的信，看过第一遍后还有些不解：这期"读编往来"里有LIKY吗？仔细翻了一遍杂志，外加再看一遍这封信，这才领悟到是读者把"读编往来"的主持人当成了LIKY！纱迦顿时倒在地下，不省人事。

贵州郭闫俊朋友来信透露了一件令人气愤的事情"在本刊的封面上写有'本期赠送《最终幻想Ⅹ》精美拉页海报'，可我没有得到海报。我问店主怎么回事，他翻了其他几本也没有，我问了市内的多家报刊商，他们都说没有，这是怎么回事？"

纱迦原来有一个同学的朋友（关系真够远的），她家里就是经营报亭的。有一次和同学一起到她家去玩，结果发现她的房间里贴满了各式各样的游戏海报……

买杂志时发现赠品不见了，这种事情纱迦也遇到过。不过郭朋友那里的书商未免也黑得太狠了一点，居然统一口径。每期我们的杂志都会有赠品，有时是攻略别册，有时是卡片，有时是游戏海报，以后还会送VCD、DVD，绝对不会出现光说不做的情况。如果玩家在买杂志时遇到这种情况，可以理直气壮地向书商索要，这是一个消费者应有的权利！

邮政改革？

这期收到一位上海读者寄来的调查表，表面上看起来平平无奇，但仔细看看调查表的右上角，就会发现那里竟然贴着一张邮票，而且还盖了邮戳——原来这位读者把我们的调查表直接就这样寄过来了！按规定，只有明信片才能像这样邮寄，没想到我们的调查表也具有如此功能。大家以后可以省下买信封的钱了（不过出了问题请不要找我），看来入世对中国邮政的冲击的确不小呀！

本期最不喜欢的文章

重庆曹亮：《我们是猫》，原因：我们不是猫。

好！曹亮读者的批评真是一针见血。这首《我们是猫》是慕容非在工作时经常为大家"倾情奉献"的歌曲，最可恨的是他只哼"我们是猫"这一句。往往听到这里，就会有人站起来（多半是LIKY）很诚恳地对他说："请你不要使用'我们'这个词好吗？"然后慕容非就会继续大声唱起来，而且故意把"猫"发成"喵"音："我们是喵，快乐的喵……"

沈阳邢晋："纱迦（这个'迦'字好奇怪），我开始有点喜欢你了。我批准，你可以接管《读编往来》这个栏目了。"是！保证完成任务！！栏目在人在，栏目亡人亡！！！

由于版面紧张，《星之海洋 蔚蓝星球》的攻略延期推出，请读者见谅！

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作、拼命玩！

有戒持的人　LIKY

有人说"炉忌"是噬心的毒药，所以我虽然很羡慕做《最终幻想Ⅹ》的同事们，可还是不敢"炉忌"。为自己的不"炉忌"在心底里喝一声彩！

现在我有一个感觉——"怀念"也可以是噬心的毒药，每每在怀念友人的时候发作起来，当我痛感友人远离的时候，忽视了现在身边的其他人。

我还有个感觉——"执着"也是噬心的毒药，当我执着于一个游戏的时候，眼里全是这个游戏的光芒，强烈的光芒刺激我的双眼，让我看不清其他的游戏，甚至恶意贬低，这是做游戏编辑的大忌吧！

从我生活工作的角度出发，我得时刻警惕这些迷惑心灵的"毒药"。说到这里，我想我与出家和尚的距离好像近了不少，大家都是有戒持的人。

D·S的道路

◆最近正在自学一些新的技能，希望今后可以用得上吧。如果现在的学生能够有和我一样的心境，相信会学到许多有用的东西。(虽然D·S上学时是出了名的不用功，千万不要学我啊)



◆终于买到了《COMIC PARTY》的限定版，在收藏美少女恋爱育成游戏的道路上又前进了一步。(虽然在1999年就已经将JWIN95版爆机)

◆最近迷上了游泳，如果哪天没有去的话就会感到非常难受(虽然最近一直在下雨)。

◆好久没有去旅游了(一年左右)，志在千里的我怎能容忍这样的事发生！国庆节绝对出游！(虽然到时候可能还会加班……)

邪魔天使之摇滚梦

自从邪魔天使上次从酒吧一条街回来以后，思想异变，不玩游戏，不思饮食……开始潜心研究中国摇滚音乐，每晚都要抱着那把跟随他13年的老吉他，跑到29层顶楼向天狂啸，先是《海阔天空》，接下来是《一无所有》……最后一定是《无尽的空虚》，当众编用奇异而又有些鄙夷的目光看他时，天使喟然长叹："知音少，弦断有谁听！"孤独地继续着他的摇滚梦……

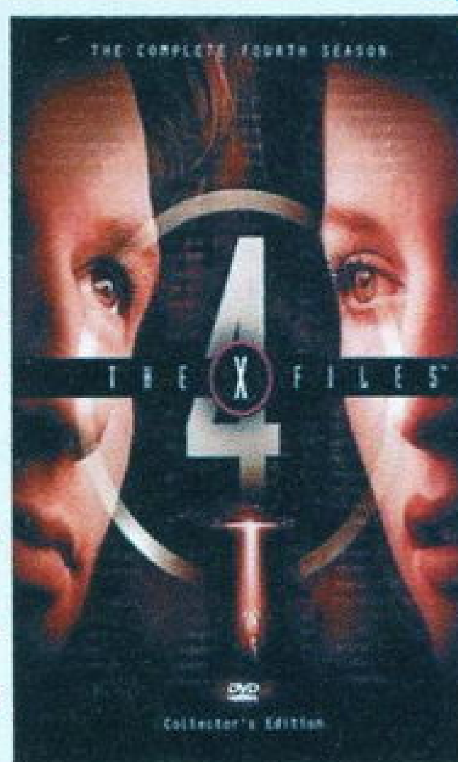
最有意思的事情

云南蒙自屠勇耀(玩龄12年)：第一次玩游戏是玩"雅达利"，只有一种开飞机的游戏，当时只有六七岁。不巧将摇杆拿倒了，前后左右全反了。当时以为日本货就这样，于是练了几天，可以很从容地逆向游戏了。正好大哥回来，看见我这样子笑得半死。从此以后，我便一碰摇杆便想逆向了。

果然不愧是拥有12年玩龄的"骨灰"级玩家，实在令人佩服。那个游戏我当时叫它《加油飞机》，玩过几次。屠玩友的故事很有意思。其实每个人在玩游戏时都遇到过一些有意思的事，欢迎大家前来投稿。纱迦在此先来个抛砖引玉吧。那是在1992年的时候，我和几个朋友一起玩FC上的《大航海时代》(光荣1991年出品，SLG)，当时不会认日文，而这游戏除了标题画面上的"大航海时代"这五个字以外全是日文，为了便于记忆地名人名，大家就按照片假名的形状来读。比如"ニ"就读"二"，"モ"比"毛"只少一划，就还是读"毛"。"ハ"就读"八"，"サ"读"草"，因为很像汉语里的草字头嘛。结果到了一个地方叫做"モニハサ"，一个朋友就很正经地告诉大家，这个地方叫做"毛二拔(八)草"。众人……



磨拳擦掌的GOUKI



■就要征战十强赛了！(以下省去万余字……)

■从朋友那里借到了六十多本《JOJO》，不过不知道什么时候才有时间重新进入《JOJO》那奇妙的世界呢？

■《THE X FILES》的进度终于达到了第一季第21集，还有一张碟就能够看到第一季的大结局了。希望这个进度能够赶上11月份第四季的发售吧。

■对《CVS2》真是越来越期待了，到底是出自船水纪孝之手，单是那气势就完全不一样！

■搞什么搞，直到今天居然还是没有《铁拳4》、《VR战士4》以及《CVS2》的街机可玩！痛。

■算起来9月份可能会是自己年内最忙的一个月……

紫枫の言

★被告之这期要写"小编寄语"，感觉似乎最近是期期都写的样子……

★正处在"不知道该写什么"的苦闷之中时，一个同为编辑的朋友打来电话诉苦道："我现在正在写'编语'，结果不知道该写什么，给点意见吧。"倒……

★最近被GOUKI和ACE飞行员拖入了《反恐精英》的队伍之中，连日杀戮于"恐"与"反恐"之中，不能自拔，看来人类的本性真的是……



★据闻前些日子广州举办了一个"漫展"；不久，北京亦举办了一个；末已，又听说上海的也正在筹备中……看着自己安排得满满的工作表，再摸摸舍金度已减为零的口袋，只得苦笑着摇头而已……

★本来还有一段对某人的私生活描写，结果在其强烈要求及诱惑下(居然被区区一顿夜宵给买通了，真是惭愧啊……)，终于还是被篡改成现在这个样子，如果你们感兴趣的话，写信来问我吧。

★咚……

《铁拳4》的凌小雨好靓呀！



◆仍然在疯狂地玩《铁拳TT》，因为ACE的误操作，竟然把《铁拳TT》的全人物记录给删除了……我◎※◇□，算了，再怎么样，他也是碟的主人。唉，"玩"人家的嘴短……把他的"鬼脚七"干掉就是了。

◆最近的作息习惯再次改变，每天睡两次，每天吃四餐，外加水果……哈哈，这是真的。只不过睡眠时间总和不超过6小时(某编语：你是不是人？SOUL：睡那么久干吗？浪费青春！)，我的体重也才55kg。

◆《最终幻想Ⅹ》之后的游戏低潮期终于要过了(谁敢和它一起发售？)，更多的好游戏马上就要登场了，准备开玩！同时也希望《最终幻想Ⅹ》能保持好的销售势头。

关于“画廊”的郑重声明

由于杂志的定位，“画廊”决定更改刊登形式，从下期开始，“画廊”只会采用“四格漫画”形式的稿件，而对于那些投寄单幅漫画的朋友们，我能够说的只有一声“对不起”了。希望今后大家还是能够继续支持画廊，多多投寄一些好的、有创意的四格漫画到杂志社里，稿费从优。

本期无“画廊”，所以征稿启示便写在了这里。

——“画廊”廊主　紫枫

我们的飞行员同志上期酒后驾机，结果犯了一个低级错误：把KONAMI的《宇宙巡航机》说成了《沙罗曼蛇》。不过这也不能完全怪他，怪只怪当年FC盛行的时候国内游戏市场还处于无序阶段。KONAMI在FC上既出过《宇宙巡航机》，又出过《沙罗曼蛇》。这两款游戏虽然不能混为一谈，但的确是非常相似。当年的《宇宙巡航机》容量只有64K，难度极大，不是很出名。而《沙罗曼蛇》则是大名鼎鼎的“老四强”成员之一，玩龄在十年以上的玩家相信对它都有很深的印象。D版商为了推销《宇宙巡航机》，自然要加上《沙罗曼蛇》的头衔，结果如此一来，正牌的《沙罗曼蛇》倒成了二代，其实真正的《沙罗曼蛇Ⅱ》直到1996年才在街机上推出。这种偷天换日的事情对当时的玩家来说真的是见怪不怪了。当年最流行的游戏是《魂斗罗》，为了使游戏好卖，什么游戏的名称都要尽量地向它靠拢。NATSUMI的《最终任务》译为《空中魂斗罗》勉强还说得过去，《赤影战士》译为《水上魂斗罗》则可谓谬矣，此外还有什么《星际魂斗罗》、《魂斗罗六代》等等，实在是不胜枚举。

这里再顺便说明一下上期提到过的“大家来找碴”活动。有读者来信表示对此活动的不理解，并怀疑我们是在炫耀文笔，这可是一个天大的误会。在我们的杂志社里，校稿是一个非常关键的环节，老编要求我们的出错率一定要在万分之二以下，而且奖金直接与校稿挂钩。说实话，每期大家很难达到老编的要求，实在是愧对读者。之所以引入这个活动，就是想提高众小编的水平，请大家积极参与，每期的找碴高手会得到最新的游戏杂志作为奖赏。



总第三十七期 读者调查表抽奖名单

广东	何杰聪	广东	黄智敏	河南	岳　嵩
湖北	胡　斌	上海	江　南	福建	尤　融
广东	廖健聪	广东	马瑞智	安徽	朱艳龙
上海	胡　伟	广西	唐艺山	北京	乌炳翔
上海	武　凯	广东	李建明	北京	马华宇
湖南	李莹麟	上海	孙叶丹	陕西	马　超
广东	吕伟华	广东	叶景科	上海	顾晔昕
广东	陈健雄	浙江	叶晨皓	上海	沈乐平
湖北	陈珊珊	云南	金　君	北京	王　淼
上海	刘　怡	天津	赵　杨	河北	张欣佑

有很多读者汇款到杂志社邮购杂志，但是杂志社并无太多存货，现仅有以下几期可供邮购：

总第9期、总第10期、总第28期（2001年3月号）、总第29期（2001年4月号）、总第31期（2001年5月B）、总第33期（2001年6月B）、总第36期（2001年8月A）、总第37期（2001年8月B）、总第38期（2001年9月A）、总第39期（2001年9月B）。邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细（包括邮编），字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。

下期预告

塑造历史！《最终幻想X》Vol.3！！剧情小说最终章







《鬼泣》K001魔导书

- 任天堂SPACE WORLD 2001详尽报道
- 《召唤之夜2》
- 《超级机器人大战α for DC》
- 《心跳回忆2外传 回忆之钟再度响起》

玩家们的丰收季节！

15天后见！

高价回收原装二手片
及各类游戏机
会员制后还可享受更低的价格。

上海游戏机地

邮购（收款）地址：上海市复兴中路 277 号　收款人：傅正

主机每台邮费 30 元，正版碟邮费 10 元。

欢迎全国各地的朋友前来邮购

本公司为方便长宁地区的玩家，于8月18日在天山地区开设新店，特价一个月。

品名		价格
PS2	10000 型、15000 型、18000 型、30000 型、35000 型	超价值
PS2	原装 DVD 分量端子线	280 元
PS2	原装手柄	280 元
PS2	原装 8M 记忆卡	280 元
PS2	原装电子琴控制器	780 元 连游戏 1180 元
PS2	原装打碟机	880 元 连游戏 1380 元
PS2	原装打鼓机	680 元 连游戏 1090 元
PS2	原装 PARAPARA 舞控制器	780 元 连游戏 1250 元
PS2	GT3	380 元
PS2	BeatMania II DX4th	530 元
PS2	决战 II	530 元
PS2	实况足球 5	490 元
PS2	魔剑爻	530 元
PS2	保镖	480 元
PS2	铁拳 TT	480 元
PS2	ZOE	530 元
PS2	死或生 2 HARD CORE	550 元
PS2	装甲核心 2 另一个年代	550 元
PS2	生化危机 代号：维罗尼卡（完全版）	490 元
PS2	鬼武者	580 元
PS2	毁灭	450 元
PS2	影子之心	550 元
PS2	决战	380 元
PS2	高达 0079	480 元
PS2	首都高 ZERO	480 元
PS2	风之少年 2	480 元
PS2	真三国无双	380 元
PS2	大众高尔夫 3	440 元
PS2	最终幻想 X	630 元
PS2	捉猴 2001	460 元
PS2	蚊	460 元
PS2	THE FEAR	630 元
PS2	梦幻骑士 2	530 元
PS2	奥运 2000	280 元
PS2	死或生 2	280 元
PS2	永恒之戒	180 元
PS2	**鬼泣**	560 元
DC	主机（日版 A、B 型，美版 A、B 型，欧版）	特优价

品名		价格
DC	原装记忆卡	128 元
DC	原装手柄	98 元
DC	原装振动器	128 元
DC	原装 VGA	99 元
DC	原装千禧限定版手柄	158 元
DC	4M 记忆卡	48 元
DC	组振器	38 元
DC	CHU CHU POCKET	68 元
DC	黄金国之门全集	各 280 元
DC	莎木（日版）	350 元
DC	莎木（限定版）	399 元
DC	世嘉拉力 2	148 元
DC	僵尸复仇	148 元
DC	出租英雄No.1	198 元
DC	Super Runabout	198 元
DC	东京巴士	198 元
DC	太空频道 5	250 元
DC	能量宝石 2	298 元
DC	漫画英雄 VS CAPCOM2	298 元
DC	CAPCOM VS. SNK	298 元
DC	街霸 3 度冲击	298 元
DC	VR 射手 2	250 元
DC	疯狂出租车	198 元
DC	月华之剑士	388 元
DC	百剑	388 元
DC	特大号	430 元
DC	ILLBLEED	298 元
DC	梦幻之星 2	398 元
DC	卡片召唤师 II	690 元
DC	生化危机 代号：维罗尼卡	288 元
DC	樱大战 2（限定版）	480 元
DC	樱大战 3	590 元
DC	樱大战 3 限定版 A、B 版	来电咨询
DC	索尼克 2	380 元
DC	索尼克 2（10 周年限定版）	520 元
DC	基连野望	448 元
DC	高达战争在线	480 元
DC	格兰迪亚 2（限定版）	550 元

品名		价格
DC	阿卡迪亚（日版）	538 元
DC	阿卡迪亚（美版）	450 元
DC	EVA-E 计划（限定版）	550 元
DC	SGGG（限定版）	1390 元
PS	7501 全套	880 元
PSone	主机（内置金手指卡）全套	780 元
PSone	原装振动手柄	98 元
GB、超薄机、彩机		超值价
GBA（中国产）		699 元
GBA（日产）		720 元
GBA	恶魔城（日版）	450 元
GBA	恶魔城（美版）	390 元
GBA	马里奥大冒险	280 元
GBA	GTA	280 元
GBA	快打旋风	330 元
GBA	皇家骑士团外传	348 元
GBA	黄金的太阳	328 元
GBA	游戏王 5	430 元
GBA	风之少年	388 元
GBA	马里奥赛车	328 元
GBA	龙战士	358 元
GBA	街霸 II X	358 元
GBA	蜜蜂大冒险	328 元
GBA	洛克人 EXE	288 元
GBA	瓦里奥（坏马里奥）	358 元
GBA	国产卡几十种	190 元
GBA	拷贝卡 + 拷贝机	1080 元
N64	主机（日版、送卡）	790 元
N64	记忆卡	150 元
N64-GB 连接器		140 元
SONY E9000 MD		1880 元
WS 主机		98 元
9 月份最新游戏大特价		
DC	超级机器人大战α for Dreamcast（初回限定版）	560 元
DC	莎木 II（限定版）	560 元
PS2	皇牌空战 4	560 元
DC	CAPCOM VS. SNK 2	499 元
PS2	CAPCOM VS. SNK 2	550 元

品名		价格
PS2	真三国无双 2	550 元
PS2	寂静岭	560 元
PS2	高达 0079 扎古的前线	560 元
GBA	机器人大战 A	430 元

本店还有更多产品，版面有限无法一一刊登，详情请来电咨询。

天山店开张大优惠

GBA	主机	688 元
PS2	主机 30000 型～35000 型	2699 元
PS2	原装记忆卡（8M）	249 元
DC	原装 VMS 记忆卡	99 元
DC	电脑战机	99 元
DC	黄金国之门第一卷	99 元

本店特价产品	价格
DC 主机（日版 A、B 型；美版 A、B 型；欧版，目前有大量现货，可批发零售）	超值价
Hello ketty 版 DC 包括（Hello kitty 正版片 × 2 + Hello kitty 键盘 +Hello kitty 手柄 + Hello kitty VMS + Modem）	2680

本店还可为您从日本、香港订购您所需要的最新产品，另可为您代办 DC 上网注册号，注册以后，您可在 DC 的国际互联网上尽情的与世界各地的玩家一起游戏。（注册号 + MODEM + 电话线 特价199元）

卢湾店地址：上海市复兴中路 277 号近黄陂南路
（原复兴中路 200 号中迅上海 DC 代理）
乘公交 17、24、864、109、23、18 路、大桥一线、地铁一号线可到。　电话：021—53063358

长宁店地址：上海市玉屏南路 202 号（近遵义路）
电话：021—62283973
乘公交 71、127、88、737、69、141、113 路可到。

携手共创·电玩新领域！！！

长春市 金卡王 电玩商行

专业批发、零售、邮购各种高档游戏机、卡、碟及周边配件

批发零售： 1　PS2、PS、DC、SS 机及千余种软件。
2　GBA，GB 机（彩色、薄／厚机）；GB 卡（单卡、合卡百余种）。
3　周边设备（大手台、中、小手制、方向盘、震动枪、吉它、跳舞台、PS/SS、VCD 卡及游戏机背包）

服务项目： 1　免费对换 GB 卡，邮资自付。
2　精修游艺机，专业人员进口仪器，立等可取。

本店有少量二手 PS、SS、PS2、DC、超任及 GB 机出售

售后服务：本店所售商品实行“三包”保证质量，终生维修。

地址：长春市重庆路 15 号，和平大世界商场一楼“金卡王”电玩专卖行　邮编：130041
传真／电话：（0431）8956096　（晚）8525498　手机：13514400446
开户行：长春市建设银行汇发储蓄所 帐号：22189795810001043626　户名：赵文君

梦族电玩

本店承接各类主机维修以及以旧换新业务并接受各种正版软件的预定承接外地邮购业务，款到即发货。

主机：

GBA 日版	680（特价）
GBC 日版	410
WS	150
PS2 35000 型（带 GT3）	2980
DC 美版	840
PSone	820

以上主机均为全新并配有原装手柄，原装 AV 线

PS、PS2 专用 VGA-BOX	350
PSone 原装振动手柄	98
PS 记忆卡（组装）	12
PS2 记忆卡	240
……	

正版软件：

最终幻想 X	580
鬼泣	520
皇牌空战 4	520
莎木 II	560
GT 赛车 3 A- 规格	300
……	

GBA 正版游戏：

黄金太阳	290（特价）
皇家骑士团外传	330（特价）
街霸 IIX 挑战者	340
恶魔城 月之轮回	390
游戏王	390
龙战士	340
马里奥赛车	320
……	
组装 GBA 游戏	140／盒

地址：上海市虹口区河南北路 382 号（海宁路口）　邮政编码：200081
电话：021-63645839　网页 http://zhangbb2k.go.163.com
联系人：张力　Email:zhangbb2k@elong.com



国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币8.80元